

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

PC X MAGAZIN

II.ÉVF. 12.sz. 1995.
DECEMBER 244 FT



IDG
HUNGARY

PC-X December

Itt a Húsvét!!!

Vagy, jesszusom, mit is írok, mi van, Karácsony?! Ja, Mikulás, Jézuska és Új Év. Akkor hát Boldog Kellemet mindenkinek! Megszokhattátok már, hogy ígyentájt, a karácsonyi játékörület előtt zsúfolásig tele az újság: most sincs ez másképp, minden apró felületet igyekeztünk kihasználni. Épp ezért itt ragadjuk meg az alkalmat, hogy bejelentsük, januártól upgrade-elik az irányítószámunkat: 1536-ról 1537-re! Ha belelapoztok a lapba, egyébként minden a szokásos: játékok, multimédia, programozás, ahogy az már lenni szokott. Véget ért az összes ez évre tervezett pályázatunk, a demokat a CD-X No.3-n találjátok: szavazzatok! Ha pedig még mindig nem fizettél volna elő: itt a soha-soha vissza nem térő alkalom, hogy alig egy hónap alatt egy álomszép robogóra tegyél szert. Egy picit helyezd jobbra a szemed a papíron, és máris megtalálod a feltételeket! Örömmel értesítünk minden 3D Studio rajongót, hogy januártól Kaiser úr feltámad, s újult erővel ismerteti felfedezéseit az új, 3D-s világból.

És hogy miért van Luke Skywalker és Darth Vödör a címlapon? Hát mert pillanatokon belül megérkezik a Wing Commander IV és a Rebel Assault 2. Demoikat megtalálod a CD-X-en, januárban pedig szorítunk egy kis helyet e két programocskának!

- 4 ● Hotline News – hírek innen-onnan
- 6 ● Asdendancy – új Outpost?!
- 8 ● Crusader – No Remorse
- 10 ● SU27 Flanker – orosz csodarepülő
- 11 ● Navy Strike – Traunak leesett az álla!
- 12 ● Heroes of Might and Magic
- 13 ● Thunderhawk 2 – lödd szét helikopterrel!
- 14 ● Dagger's Rage és Tyrian
- 18 ● NHL'96 – Giraffe-nak is leesett az álla!
- 19 ● Championship Manager 2 – focimanager
- 20 ● New Horizons – a Pirates-nél nem jobb

- 22 ● Paparazzi – nyomozó fényképezőgéppel
- 23 ● Papírrepülők és Endorfun
- 24 ● Thunderscape – az SSI most is tarol
- 26 ● Realms of Arkania – király AD&D!
- 29 ● Fatal Racing – nem fatális, de nem is jó
- 30 ● Wizard's csodák – újra Quasar örület!
- 31 ● Film és video – moztippek decemberre
- 32 ● Music City – Gyu bácsi CD-kedvencei
- 34 ● MS Scheduler és Timex karóra
- 35 ● MS Cinemania'96 – frissített mozi
- 36 ● MSWorks 4.0 – naná, hogy Win 95 alá
- 38 ● Demozóna – party riportok
- 39 ● VESA programozás – grafkártya-kódolás
- 40 ● Roswell – mi történt az ufonautákkal?
- 41 ● InterNET – tippek, érdekes site-ok
- 42 ● Aréna – kérdések és pofonok
- 43 ● Dr. MIDI – interwave-es nyalánkságok
- 46 ● HW Depo – PC házak és HW játék
- 48 ● Sampler CD – a menő-manó Cubase
- 49 ● CDi – Flashback, Cranberries
- 50 ● Rednex – multi-örület for Windows
- 52 ● Manóka-land és Kid's Farm
- 53 ● 3D Studio – Kaiser úr válaszol...
- 54 ● LightWave 3D – Gaborca a ray-tracerről
- 56 ● Multimédia – 3D grafika és chippek

 IDG
HUNGARY

Következő számunk 1996. január 8-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató
Címlap: Kondákor László
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)
és Turcsán Tamás Péter (Shy)
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Sütő
(Már nem annyira) friss hús: The Richfielder
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.
Felelős vezető: Szilágyi Tamás
A megrendelés száma: 95.0490
HU ISSN: 1218-358X
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők
és a számítástechnikai szaküzletek
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések
tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.
Design copyright by Shy & Mr.Chaos



Nekem már tele a hócipőm a Mikulással, hisz' látástól mikulásig dolgozunk a karácsonyi számon. Hál' istennek ez már az utolsó oldal, aztán uzsgyi a nyomdába! De mielőtt még lezárnánk a lapot, következzenek a

zúk, aztán találkozunk december 10-én, vasárnap a Computer Karácsonyon! És most pedig jönnek a sűrített játékok: a 10-11. oldalon írunk két repeszimulátorról, sorolj fel még tízet, s nyerhetsz egy U.S.Navy Fightert!

Egy kis játék...

játékok: a 30-33. oldalig a jól ismert és bevált Wizard's kupont, filmes és zenés játékokat találsz a 35. oldalon. HW játékunk befejeződött, a kuponokat nemsokára postáz-

Nem fért már el kérdésünk a 29. oldalra: a Gremlin a Fatal Racingen kívül fejleszt még mostanában néhány játékot – melyek ezek? Nyereményed, a Gremlin Interactive jóvoltából, egy Fatal Racing CD!

PC-X előfizetési akció!

CSAKIS ITT ÉS MOST, AZAZ HATALMAS NYEREMÉNYAKCIÓNK MINDÖSSZE EGY HÓNAPON ÁT TART! HA ELŐFIZETSZ EGY ÉVRE A PC-X VAGY A CD-X MAGAZINRA (2688 ILLETVE 3200 FT – ÍGY KÉT PC-X ILLETVE EGY CD-X MAGAZINT INGYEN KAPSZ!) 1995. DECEMBER 31-ÉN ÉJFÉLIG, RÉSZT VESZEL A JANUÁR 22-ÉN TARTANDÓ SORSOLÁSUNKON, ÉS

NYERHETSZ EGY ROBOGÓT!



MÁSODIK HELYEZETTÜNK KORFUI UTAZÁST KAP 35000 FT ÉRTÉKBEN, EGY SZEMÉLY RÉSZÉRE, A TANTÚRA UTAZÁSI IRODA AJÁNDÉKAKÉNT (BUDAPEST, VI. LÁZÁR U. 6. TEL.: 266-1386).

KISORSOLUNK MÉG ÖT EREDETI JÁTÉKPROGRAMOT, TÍZEN VISSZANYERHETITEK ELŐFIZETÉSETEK ÁRÁT, TOVÁBBI TÍZEN PEDIG CD-X VAGY PC-X ÉVES ELŐFIZETÉST KAPNAK!

LAPUNKBAN TALÁLSZ EGY SZÓRÓLAPOT A TOVÁBBI INFORMÁCIÓKKAL, ÉS EGY BEFIZETÉSI CSEKKET. NE FELJTSD EL NEVED, PONTOS CÍMED ÉS A MEGRENDELTEK LAP NEVÉT RÁÍRNI A CSEKK HÁTÁRA!



Jazz Jackrabbit Holiday Hare



Az Epic Megagames ezúton köszöni minden partnerének és üzletfelének az egész éves együttműködést, s kíván mindenkinek kellemes ünnepeket és boldog új évet! Mindez számunkra Jazz Jackabbit formájában realizálódik, aki ebben

májában realizálódik, aki ebben az egylemez demóban éppen az ünnepi nyúl szerepét tölti be (sajnálhatja az Epic Megagames, hogy a karácsony van év végén, s nem a húsvét!). A játék a már megszokott keretek között zajlik, a különbség a korábbi verziókhöz képest pusztán annyi, hogy átrajzolták a kezdőképet (Jazz télapó bácsi, lecsúszott álszakállal), hull a pelyhes fehér hó a címképernyőn, s két teljesen új bolygón kell tevékenykednünk. Az első egy havas táj, amelyen szilveszterező örült óriásgegek nehezítik meg a tárgyak összeszedését, a második pedig egy LEGO bolygó, az egész az építőjáték különböző elemeiből áll össze, DUPLO emberkék fejét kell leledőzni, miközben lövöldöző repülőgépek zúgnak el felettünk (szintén LEGO-ból), és rongybabák hajigálnak robbanó labdákkal. Minden Jazz-mániásus megnyugvásárára közlöm, hogy a feltettük CD-X-re!



Minden Kedves Olvasónknak Boldog Karácsonyt Kívánunk! Pc-X

A számítógépről kezdőknek

Ez a nem túl vastag könyv az igazán kezdőknek készült. Leginkább az iskolai oktatás mellé tudom ajánlani, kiegészítő anyagnak. Annak a kisiskolásnak, aki most ismerkedik korunk legtöbbet használt segédeszközével, a Park Kiadó új kötete érdekes és hasznos információkkal szolgál. Figyelemfelkeltő, érdekes és humoros illusztrációk segítik a könyvben való eligazodást, ezzel együtt a tanulni vágyó érdeklődését is lekötik. Olvashatunk többek között a számítógép történelméről, őseiről. A „Programok és nyelvek” rész kicsit mélyebb vizekre evez, de igazán ötletes bevezetője – mely egy rajzos fejtető – és látványos magyarázatai igen olvashatóan teszik. Mit találunk még ebben a kiadványban? Választ kapunk arra, „Mi a számítógép?“, a memória, a lemezek, a meghajtók, és hogy „Hogyan vásároljunk PC-t?”. Általános iskolai számítástechnika órán nagyon hasznos segédanyagként szolgálhat.



Csilla



Windows 95 - Egy operációs rendszer legújabb nemzedéke

Az idei év számítástechnikai kulcsfogalma a Windows 95. Az új operációs rendszer megjelenése a fejlesztőket és a felhasználókat egyaránt fogalomváltásra sarkallja, s e folyamatban nagy fontossággal bír a rendszer alapos ismerete, s ehhez szükségünk van a jó szakkönyvekre is.

A Park Könyvkiadó gondozásában példás gyorsasággal jelent meg a „Windows 95 – Egy operációs rendszer legújabb nemzedéke” című kiadvány. A könyvet Brent Ethington neve fémjelzi, de tulajdonképpen a Windows 95 fejlesztőgárdájának tagjai írták, azzal a céllal, hogy (amint Brad Silverberg, a Microsoft PSD alelnöke írja a könyv előszavában) azok szemszögéből mutassák be a Windows 95-öt, akik megalkották.

A könyv 330 oldalon, 23 fejezeten keresztül boncolja fel az új terméket. Áttekinti a Microsoft Windows operációs rendszereinek családját, elemzi a felhasználói felületet és a rendszerarchitektúrát, megvizsgálja a sarkalatos pontokat, mint pl. a hálózati szolgáltatások, a nyomtatás, a rendszerirányítás és a kommunikáció, utat mutat a telepítés és a konfigurálás dzsungelében, bemutatja a nemzetközi nyelvi, a multimédiás és a mobil lehetőségeket. A szakértők is számos témában csemegézhetnek (MS Exchange, Registry, TAPI, eszközmeghajtók stb.). Nem maradnak ki a Plug&Play („Magától Működik”) fogalmi sem, és képet kapunk a segédprogramokról, valamint a felhasználót segítő szolgáltatásokról is. A könyv utolsó fejezete pedig amolyan kiskaté, kérdések és válaszok formájában mintegy összefoglalja számunkra az addig olvasottakat.

A könyv küllemében is méltó az elismerésre: a borítók a Microsoft 95-ös „felhős égbolt” designjához illők; a szépen tördelt szöveget bőségesen megtűzdelték ábrákkal és képekkel. Nagy erénye, hogy a tekintélyes információhalmazt jól érthető megfogalmazásban tárja, nem utolsósorban Schlosser Tamás és Zahorecz János fordítói munkájának köszönhetően.

Ema Nynton

Figyelem!
Január 1-től megváltozik az irányítószámunk 1536-ról 1537-re

Fontos

A PC-k hangja

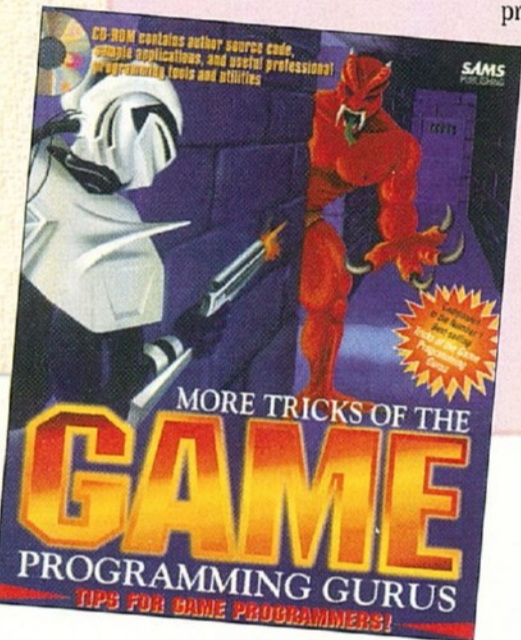
MORE TRICKS OF THE GAME PROGRAMMING GURUS

Azt hiszem vagyunk egy páran, akik egy-egy jobban sikerült játékot látva elgondolkoznak, vajon hogyan készülhetett. Nos, ez a könyv nekik, nekünk szól! A részletesen taglalt témák a következők: grafika programozása (SVGA, egérkezelés, képmegjelenítés), a 3D-s környezet elmélete és megvalósítása (Doom), speciális effektusok, tájképgenerálás, virtuális képernyőkezelés, memóriakezelés (real és protected), zene (MIDI és FM), optimalizálás, hibakeresés stb. Külön részben foglalkozik a könyv a program terméké alakításával: az ötlet megszületésétől a forgalomba hozatalig. Mindez kb. 600 oldalon, Borland és Watcom C, valamint Assembly

programlistákkal és egy CD-vel, amely a forrásokon kívül komplett programfejlesztési eszközöket, rutinkönyvtárakat, valamint egyéb hasznos segédprogramokat tartalmaz. Kapható a Software Stationben (165-4475), s bár nem olcsó, minden fejezete egyenként megéri az árát! Ha volna könyvekre pilométer, megkapná a Pc-X TOP-ot!

TRf

Ez a könyv december 2. hetében jelenik meg, a COM-WARE Kft. gondozásában. A kiadó elgondolása az volt, hogy egy olyan könyvet kellene csinálni, amelyet mindenki eredményesen forgathat, aki bármilyen szinten érdeklődik a számítógépes hang- és zenevilág iránt. Ennek érdekében megtalálható benne napjaink két legnépszerűbb hangkártyája, a Sound Blaster és a Gravis Ultrasound alacsony és magas szintű programozása, egy átfogó kép a MIDI-ről, a Windows hangprogramozása, a népszerű MOD és S3M file-ok részletes leírása, valamint, hogy a hangok terén kevésbé járatosak könnyebben boldoguljanak a könyvvel, egy fejezetet a digitális hangrögzítés alapjainak is szenteltek. Terjedelme 400 oldal, a könyvhöz tartozó lemezen pedig több 100K példaprogram kapott helyet. Ára 1.499 Ft, a Computer Karácsony rendezvényen kedvezményes áron lesz megvásárolható. Megrendelhető a kiadótól, az 1519 Budapest, Pf. 363 címen.



Howto

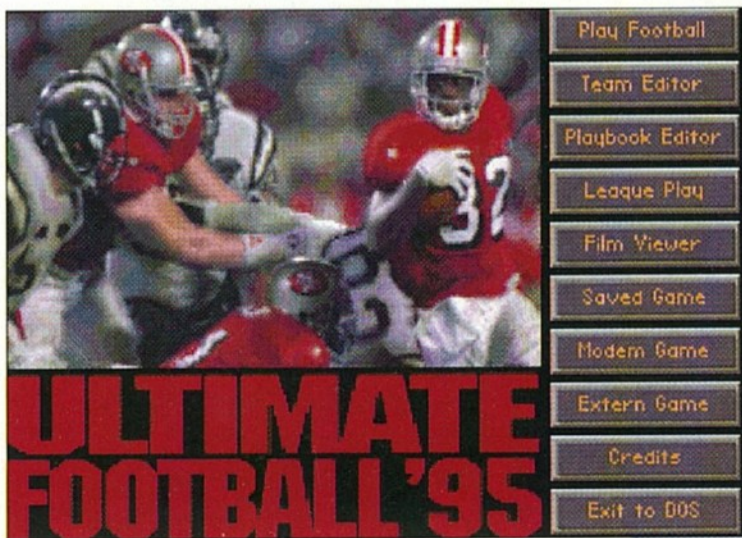
ULTIMATE FOOTBALL '95

A Microprose kiadásában nemrégiben jelent meg egy új focimenedzser program. Hogy mégis én írok róla és nem TRf, annak az az egyszerű magyarázata, hogy ez football, és nem soccer, magyarul amerikai fociról van szó. A játék szabályleírásától most eltekintek, mivel Mr. Chaos nagy valószínűség szerint idegrohamot kapna, ha egy ilyen játékról 2-3 oldalt írnék, márpedig ez alatt nehéz lenne megúszni az amerikai foci szabályait.

Azoknak viszont, akik – valamennyire – ismerik az idevonatkozó szabályokat, és szívesen vennék át egy-egy edző szerepét, nyugodt szívvel ajánlom ezt a CD-t, ugyanis mint menedzserprogram egész jó (TRf valami ilyenre vágyik európai fociban).

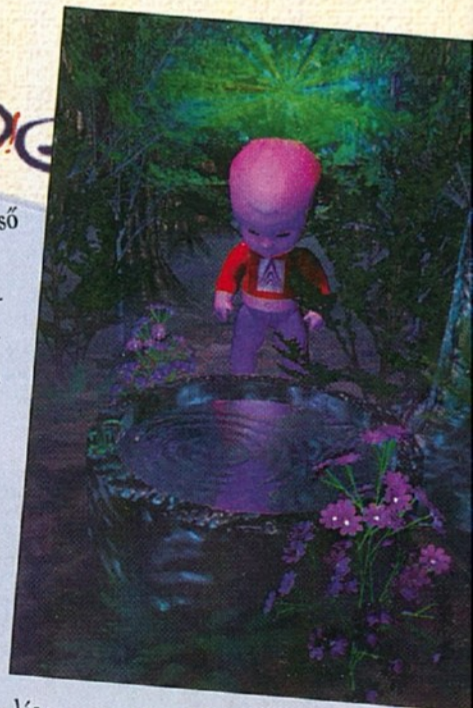
Kényelmesen összeállíthatjuk csapatunkat, sőt – és ez az, ami igazán érdekessé teszi – a csapat taktikai könyvét is átírhatjuk. Maga a játék lehet teljesen automatikus, amikor csak az óra pörög, és a játék állását látjuk a kijelzőn; lehet edző szemléletű, amikor is egy-egy akció előtt megmondjuk a taktikát, és ezután megnézhetjük az eredményt a pályán; vagy játékos szemléletű, de szerintem ez a rész viszonylag gyengére sikeredett.

Maga a grafika átlagosnak, vagy inkább az alattinak mondható, de egy menedzserprogramnak nem is az a célja, hogy elkápráztasson. Ehhez képest viszont kellemes meglepetés, hogy kérésre akár a teljes meccset, akár a legszebb jeleneteket rögzíthetjük későbbi élvezkedés céljából.



Végre itt van!

Hosszú várakozás után megjelent az első magyar nyelvű könyv a 3D Studio programról. Írója, több számítógépes modellézésről és animációról szóló könyv szerzője, Aurum. E könyve közel 500 oldalon keresztül, részletesen elemzi a 3D Studio Release 4 program alapjait, tárgyszerkesztésének, kamera és fényforráskezelésének, valamint a képek készítésének mikéntjét. A kötet jól érthető, közvetlen hangvételű, tutoriálszerű, magyarázó képekkel részletesen illusztrált, amely kezdők számára a programmal való megismerkedés szempontjából ideális, de részletessége és alaposága okán haladóknak sem haszontalan. Ára a terjedelméhez és az általa hordozott információmennyiséghez viszonyítva nem magas, áfával mindössze 1450 Ft. Megrendelhető a kiadó címen: AURUM DTP Studio, 5430 Tiszaföldvár, Ószőlő Fő út 64.



ASCENDANCY

ASCENDANCY

STRATÉGIA

GAME-PORT

A MASTER OF ORION SIKERÉN FELBUZDULVA, A VIRGIN ELKÉSZÍTETTE A KATEGÓRIÁJÁBAN EDDIG LEGKIVÁLÓBB ŪRSTRATÉGIAI JÁTÉKOT, AZ ASCENDANCYT. EGY TUCATNYI JELZŐ TÓDULT AGYAMBA A JÁTÉK MEGPILLANTÁSOKOR. CSODASZÉP, KELLEMES, SZELLEMES, SZÓRAKOZTATÓ... A „HELYZET A KÉSŐBBIEKBEN FOKOZÓDOTT!” MA UGYAN MEGÉRKEZETT A HÍR, MISZERINT KÉSZÜL A MASTER OF ORION 2.

Lássuk, miért ez a lobogás részemről? Kezdjük az elején: amikor megérkezett, gyorsan felinstalláltam, s csodálatos módon nem foglalta el az egész winchesteremet. Cserébe viszont egy remek játék állt rendelkezésemre. A stratégiai programok széles skálájából egy valami emeli ki, az, hogy nagyon könnyű a kezelése. A szokványos stílusban adott egy bolygó, némi tudomány és semmi más. Innen a játék végéig nagy halom fejlesztést kell végrehajtanunk ahhoz, hogy mind nagyobb és pusztítóbb űrhajóink dacoljanak az ellenség sosem lanyguló hullámaival. Az Ascendancy tartalmaz egy Sim City-szerű bolygófelszín tervező részt is. A bolygók felszíni építményei természetesen függenek technikai fejlettségünktől is. Az első próbajáték alkalmával az űrbeli építkezések lehetőségei sokáig elkerülték a figyelmet, s emiatt a flottám viszonylag későn kezdett megizmosodni. Az űrlétesítmények védelmi szempontokat is szolgálnak, sőt a szerelődokk is itt helyezkedik el.

Apró örömök adódnak a játék folyamán. Van benne egy nem túl intelligens diplomáciai rész, amely néhány opciójával



Ez a szimpatikus fickó a barátunk?

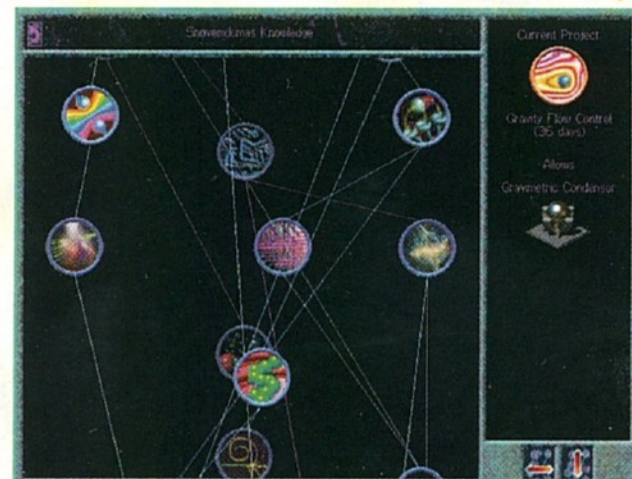
háború, béke, avagy szövetségi viszonyt feszegeti. Lehet technikai vívmányokért könyörögni, illetve titkos starlane-kről információkat tarhálni. Ez ebben a formában nem valami fényes. Nincs viszont semmilyen pénz, kereskedelem vagy efféle gazdasági akció. A nyersanyagokat és alapanyagokat is csak úgy, hipp-hopp előrántjuk a cylinderünkől. De ezeket az apróságokat nem is szabad észrevenni. Vagy mégis?

Áll tehát még a zászló mindenkinek, hiszen most is csak egy kellemes program készült, de koránt sem tökéletes. Valami mégis csak jó benne. Először is érdekesek a



Ennyien lennének az univerzumban?

találmányok. Buli kitapasztalni az újabb eszközök működését és hatásmechanizmusát. Nagyszerű űrhajókat, űrgamákat tervezhetünk, remélve, hogy ez már a tökéletes variáció.



A találmányok szövevényes rendszere...

Állandó feladatot ad a bolygók menedzselése is. Szinte soha sem lehet abbahagyni, mert olyan, mint egy kert, ahol mindig találunk valami apróságot. Sok ilyen apróságra döbbsentem rá, melyeket meg is osztok veletek.

- Sokféle nehézségi szinten játszhatunk.
- A különböző fajok más és más speciális tulajdonsággal rendelkeznek, amelyeket nem árt kihasználni.
- Dokk nélkül nem módosíthatjuk az űrjárműveinket.
- Ha nem szerelünk hagyományos hajtóművet az űrhajóra, még nyugodtan pályára állíthatjuk. Igaz, onnan egy tapodtat se mozdul, nyugodtan le lehet lőni.
- Ha tucatnyi pajzsot helyezünk el a hajónkon, automata csata esetén az összes pajzsgenerátor bekapcsol, és teljes energiakészletünket leszívja.
- Ha csak egy pajzsot helyezünk el, nagyobb hatékonysággal védhetjük hajónkat, tüzerőnk jobb teljesítménye mellett.
- A fegyvereink is a generátorokat használják.
- Stratégiaileg fontos pontokat kemény űrhajókkal őrizzünk.
- Az intergalaktikus közlekedés „starlane”-eken folyik.
- A fejlesztés sebessége függ a bolygók technikai szintjétől.
- Hasznos nagyobb ipari bolygókat kialakítani, fegyverkezési célokból.

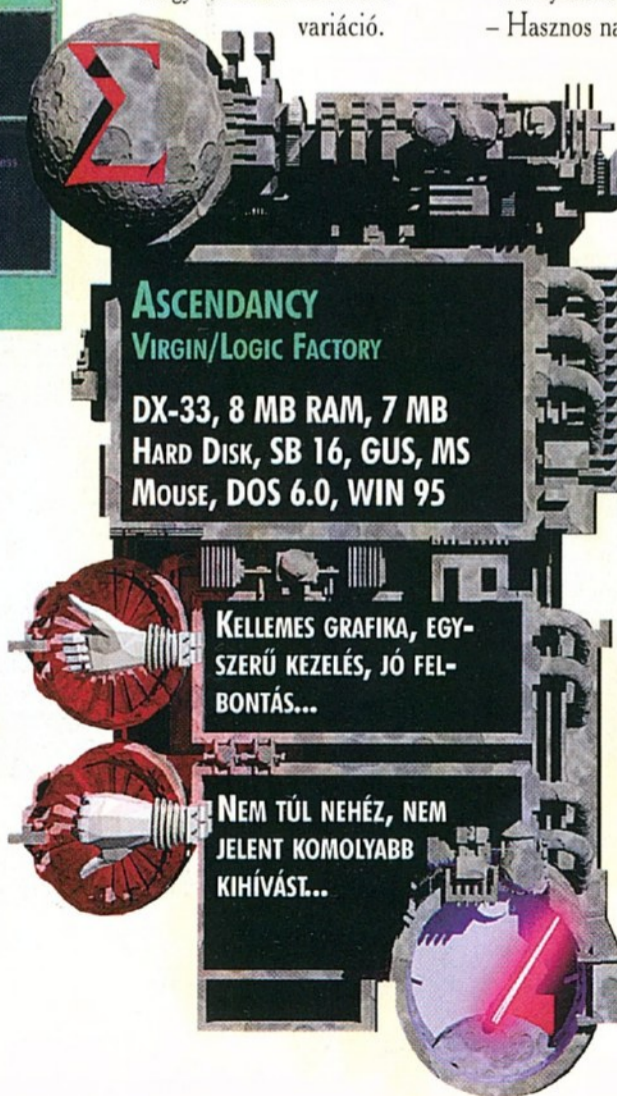
- Nem biztos, hogy a legjobb fegyverek, a leghatékonyabbak.
- A dokkokban lehet hajóink állagán is javítani.
- A bolygók felszínén is különböző hatékonysággal építhetünk.
- Koncentráljunk arra, hogy a hátszágunkba ne törhessenek be az ellenséges hajók.
- Ha lehetséges, tartsuk távol őket a gyártókapacitásunktól is.
- Egy körben, egy bolygó, csak egyféle dolog előállítására képes.

A játék egyetlen antipatikus része az endszekvencia, ha győztünk, a program gratulál, majd az égvilágon semmi sem történik. Ez eléggé kiábrándító, a többi rész azonban nagyon kellemes. Gyakorlott stratégáknak mégsem ajánlom, mert a gép ellenállása nem erős. Annak idején egyes mazochisták, impossible módban végigjátszott Master of Orionjához képest könnyű, gyalog séta.

Shy
(shy@idg.hu)



Gigavédelem és megatüzerő...



ASCENDANCY
VIRGIN/LOGIC FACTORY

DX-33, 8 MB RAM, 7 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 6.0, WIN 95

KELLEMES GRAFIKA, EGY-
SZERŰ KEZELÉS, JÓ FEL-
BONTÁS...

NEM TŪL NEHÉZ, NEM
JELENT KOMOLYABB
KIHÍVÁST...

Érdekli Önt a multimédia?

Önnek vannak elképzelései, ötletei. Számítógépével alapjában véve elégedett. A legújabb szoftverei már csak installálásra várnak. Semmi nem hiányzik?

Esetleg az új szoftver CD-ROM-on található és még nem találta meg hozzá a megfelelő meghajtót? A monitoron éles, torzításmentes képet szeretne látni, ragyogó színekkel? Vagy néha szeretne kikapcsolódásként zenét hallgatni? Kellene egy csúcsmínőségű audio berendezés, tetszetős kivitelben, amely a magas és a mély hangokat egyaránt kifogástalanul visszaadja?

Gondolja végig, talán mégis hiányzik valami!

A Sony multimédia perifériák között megtalálja mindazokat az egységeket, amelyekre a magas színvonalú multimédia alkalmazásokhoz szükség van:

- 15", 17" és 20"-os monitorok a Trinitron képcsövek feltalálójától
- CD-ROM meghajtók a CD feltalálójától
- a monitor mellett, fölött, alatt elhelyezhető hangszórók a szórakoztató elektronikai piac vezetőjétől

Minden együtt van – a Sony-nál!

Érdekli a dolog? Forduljon helyi márkakereskedőjéhez és keresse a Sony termékek között pl. a

- magneto-optikai meghajtókat
- floppy disc meghajtókat
- DAT streamereket
- CD-ROM író-olvasó egységeket

R.A. TRADE Kft.

2040 Budaörs, Tel.: 06-2331 7300

COMPUTER BOLT

1134 Budapest, Tel.: 01-153-0382

KVENTA

1067 Budapest, Tel.: 01-269-5262

WALTON NETWORKING Ltd.

1077 Budapest, Tel.: 01-267 90 06

AKCIÓJÁTÉK**GAME-PORT**

HOSSZAS KÖNYÖRGÉSEK UTÁN SIKERÜLT ELLOPNOTM SHYTÓL A JÁTEKOT. LEGÚJABB SZERZEMÉNYEMMEL VÍGAN ROBOGTAM HAZA, BELÖKTEM A CD OLVASÓBA, ÉS ITT ÉRT AZ ELSŐ POFON (NEM SOK LESZ): CSAK SOUND BLASTERT ISMER FEL A PROGRAM. (SAJNOS A GUS EMULÁCIÓJÁVAL NEM MENT). DE AMIKOR BETÖLTÖTTEM, MINDENÉRT KÁRPÓTLVA ÉREZTEM MAGAM...

Atörténet egy nem is olyan távoli jövőben játszódik, ahol egy világceg, a WEC (World Economic Consortium), a politikai egység nevében meg akarja szerezni a világ feletti hatalmat. Egyes köröknek (ide tartozunk mi is) ez nem különösebben tetszik. Maroknyi lázadók terrorista akciókkal próbálják megakadályozni a világ pusztulását, ahová a WEC vezetése taszítaná.

Szerény személyünk egy ún. Silencer, ami egy genetikai úton megberhelt gyilkológépet takar. Voltaképpen a WEC fejlesztette ki a technológiát, de sajnos (mármint az ő szempontjukból) nem sikerültünk tökéletesre: érzelmileg túlságosan labilisak lettünk, és erkölcsi érzékünk is túlfajult. Ez azt eredményezte, hogy hamar észrevettük, hogy a rossz oldalon állunk, és mentve ami még menthető, gyorsan csatlakoztunk a lázadókhoz. Persze a történetben először mindenki csak úgy fog ránk tekinteni, mint egy spionra, de később egyre többek szimpátiáját szerezzük meg. Lesznek még árulók, elrabolt parancsnokok, blablabla...

Térjünk a lényegre! Az indítás után ne lepődjön meg senki, ha nem történik semmi, egy ideig csendben dolgozgat a gép. Attól függően, hogy az installálás (30 vagy 55 meg kell neki a winsin) során kis vagy nagy képernyőt választottunk,

CRUSADER: NO REMORSE

láthatjuk az intro légyi-szokként vagy szép nagyban, de akkor becsikozzák kicsit (én ez utóbbit használtam, annyira nem volt zavaró).

Az introban nem csalódtam, nem volt vele semmi baj. A főmenüben indíthatunk új játékot, tölthetünk, menthetünk (a játékból is ide lehet kilépni, ezért lehet menteni), megnézhetjük az alkotókat, beállíthatunk egy-két opciót, és kiléphetünk a DOS-ba. Számunkra egyelőre az első a legérdekesebb, úgyhogy ne habozunk tovább, kattintsunk rá. Rögtön választhatunk is a négy nehézségi szint között. Ezek között sok különbség van: gyorsabbak a kamerák, a mi fegyvereink kevesebbet, az ellenségé többet sebeznek (tehát minden ellenség erősebb, mi meg gyengébbek leszünk), a leggyengébb szinten az egyik fegyverhez végtelen lőszerünk van stb.

Ha már itt tartunk, nézzük át milyen tárgyak vannak:

Lövedékes fegyverek:

- BA-40 „Patriot“ félautomata pisztoly: gyenge kis pisztolyka, de mivel a legkönnyebb szinten végtelen golyónk van hozzá, ezért akkor hasznos. 20 lőszeres tárat kapunk mellé. Nehezebb szinteken én gyorsan lecseréltem. A WEC fegyveres erőinek alapfegyvere.

- BA-41 „Peacemaker“ félautomata pisztoly: nagyjából ugyanaz, mint az előző, csak kicsit erősebb, és egy 30 lőszeres tárt is rakható bele. Általában az ellenfél testőr típusú emberei vannak ezzel felszerelve.

- RP-22 „Conciliator“ géppisztoly: félautomata géppisztoly. Egy lövésre két golyót ereszt meg a 60-as tárból. A WEC Biztonsági Kartelljének tagja és néhány civil kedvelt fegyvere. Én nem használtam.

- RP-32 „Pacifist“ félautomata roham-géppisztoly: az előző továbbfejlesztett változata. Ugyanazon tárból már három golyót lő ki egy lövésre. A WEC katonai alakulatai használják. Az egyik kedvenc fegyverem volt.

- SG-A1 „Conformer“ puska: kezdetekben hasznos darab. 12 lőszeres tára van.

- AC-88 „Reaper“: én kézi ágyúnak mondanám. A leghatásosabb löfegyver. A másik kedvencem. Ugyanolyan löszert használ, mint az SG-A1-es, csak már félig automatán, vagyis majd' kétszer olyan gyorsan lő.

- AR-7 „Spitfire“ APMRL (Anti-Personell Multiple Rocket Launcher): az egyik rakéta-kilövő. Egy lőszeréből három kis propelleres rakéta lesz, amelyek 45 fokként elrepülnek és szép nagyot robbannak. 8 lőszer van egy tárban. Meglehetősen hasznos.

- GL-303 gránát kilövő: lősz és robban. Semmi különös, 10-es tárral. A WEC-esek elég gyakran használják. Kezdetben nem árt.

Energia fegyverek:

- PA-21 „Arbitrator“ lézerpisztoly: egy szép lézersugarat lő ki. Nem használtam.

- PA-31 „Adjudicator“ lézerpuska: az előző továbbfejlesztése. Kicsit erősebb, kicsit gyorsabb, de semmi különös.

- PL-1 „Unifier“ plazmapuska: marha erős plazmasugarat lő ki, és az ellenfél helyén (feltéve, ha nincs rajta páncél) egy kis szénkupac marad. Különösen hatásos faliágyúk és robotok ellen. Teljesen automata, másodpercenként hatot lő.

- EM-4

„Vortex“ elektro-

mágneses puska: robotok ellen

tervezték, ezért emberekre nincs túl nagy hatás-

sal (kis égési sérüléseket okoz).

- UV-9 „Pulsar“ ultraviola puska: a legpusztítóbb fegyver, amit valaha felfedeztek. Előfordulása szerencsére ritka.

Robbanószerke:

Detpac: teljesen egyszerű távirányításos bomba. Ötven méteren belül kell lenni a robbantáshoz. Ha egyszer letettük, akkor a „B“ gombbal lehet felrobbantani.

Limpet Mine: mozgásérzékelő akna. Ha leteszed, van három másodperc, hogy elpuccolj a helyszínről, utána minden fél méteren belüli mozgásra robban.

Spider Bomb: egy lábakon járó bomba, amit egy joystickkel lehet irányítani. A játékban ez úgy működik, hogy miután aktivizáltad, arra megy amerre fordulsz, és amikor nekimegy valaminek, akkor robban. Ebből következik, hogy nem érdemes úgy lerakni, hogy a faltól fél méterre vagy és a fal felé fordulsz...

Egyéb felszerelések:

Ionic Generator: egy közepesen erős pajzsgenerátor, ami a lövedékes fegyverek golyóinak kinetikus energiáját csökkenti le, tehát kisebb erővel fognak beléd csapódni.

Plasma Generator: valamivel erősebb, mint az előző, plusz még valamennyire véd az energiafegyverek lövedékei elől is.

Graviton Generator: megváltoztatja a tér-időt a lövedék körül, és így akadályozza meg a becsapódást. Eddig semmilyen ismert lövedék nem képes áthatolni rajta. De hogy ne legyen túl rózsaszín az élet, eszméletlenül sokat fogyaszt.

EMP Inhibitor: kis szerkentyű, mely az összes robot működését időlegesen leállítja. Ez is nagyon sokat fogyaszt, úgyhogy csak nehéz helyzetekben érdemes használni.

Medikit: gyógyító láda. Állítólag mellékhatásai vannak, én nem tapasztaltam.

Power Cell: elemtöltő. Minden fajta elemnek kb. 1/3-át tölti fel.

Elemek: három fajtája van: a kémiai, a hasadóanyag (fission) és a fúziós (fusion). Mindegyik kb. kétszer olyan erős, mint az előtte lévő. Kezdetben az elsővel rendelkezünk, így ne csodálkozzunk nagyon, ha akárhogy töltjük, az energiajelző csík csak az egynegyedéig megy fel (lesz az még másképp is).

Nagyjából ennyit a tárgyakról. Még egy dolog fölvehető a játék folyamán: a kártyák. Ezek különböző színű körrel díszített kis kártyák (könnyű felismerni). A megfelelő színű kártyaolvasókba kell behelyezni őket (azért mert a kártya is piros, és az olvasó is, nem biztos, hogy egyeznek). A kártyák nem kerülnek be az inventoryba, nem onnan kell használni őket, hanem a kapcsolót kell használni, és ha nálunk van a megfelelő kártya, akkor aktivizálja azt a valamit, amit az a kapcsoló kapcsol.

Az irányítás:

Lehet egérrel is, de én inkább a numerikus billentyűzetet ajánlanám. Ha be van nyomva a Num Loc, akkor az oldalra nyilakkal foroghatunk, a 8-assal előre mehetünk, a /-rel és a 2-essel a fegyvert előhívva araszolhatunk előre / hátra. Az 1-3-mal gurulhatunk jobbra/balra (ez a leghasz-

nosabb mozgás), a 7-9-cel oldalazhatunk. Ha kinyomjuk a Num Lockot, akkor a Silencer arra mozog, amelyik irányba nyomod a nyilat.

Vannak a Num Locktól független billentyűk is: a '*' a fegyverek közt váltogat, a '-' a tárgyaink közt. Ha a '+'-t megnyomod, akkor a képernyőn tudsz használni valamit: megjelenik egy szürke nyíl, amikor azon a tárgyon van, amit használni akarsz. A bázison ugyanígy lehet beszélgetni az emberekkel is. Van még a '0', ezzel lőni lehet, és a ',' amivel a kezében lévő tárgyat lehet aktivizálni.

Fontos funkció még a futás: Shift + iránnyal lehet futni. A futás végén a pacák mindig előkapja még a stukkert, és úgy áll meg.

Ezen funkciók általában megtalálhatók más helyeken is a billentyűkön, de most nem írom le mindet. Ha valakinek nagyon kell, úgyis megkeresi.

Ezt így elsőre nehéz lehet megjegyezni, de ahogy játszik az ember, folyamatosan belejön.

És most az ellenséges katonákról. Több fajta akad:

így az közvetlenül az életerőnköt csapolja meg, nem is kicsit.

– Solartron: nagy sárga lépegető. Erről nincs adat, új fejlesztés. Gondolom a Vetron továbbfejlesztése. Ez nem rakétát lő, hanem valamilyen eszméletlenül erős energiasugarat. Kb. ugyanolyan veszélyes, mint a Vetron.

A falakon vannak automata fegyverek és kamerák. A fegyvereknek különböző fajtái vannak (gépágyú, lézeres, rakétás stb.). Ezen belül két fajtája van még: az egyik fajta tagjai ugyanúgy 180 fokban cirkálhatnak, mint a kamerák, és ezeknek is van egy kis befogási idejük, míg a többi nem áll ki a falból és csak egyenesen tud lőni. Ez utóbbiak általában csak akkor lőnek, ha elmész előttük, vagy ha rálépsz az előtte lévő kapcsolóra. A kamerákat aránylag könnyű kilőni. Nem mindegyik van rákapcsolva a riasztóra, de legtöbbjük igen.

Ahogy bandukolsz a terepen, biztos találkozol majd terminálokkal. Ezek vajszerű képernyők, amik többségükben hülyeségeket írnak ki, de néhányuk fontos információkat közöl, és néha még robotokat is tudunk velük irányítani.

Ne menj el a kameraállomások mellett sem. Ezek szürke, robusztus, kis kék képernyős terminálok, és egy másik helyiség kameráiba lehet betekintést szerezni velük.

A bázison még egy fontos dolog van. Ha kilépsz a teleporter aajtán, rögtön balra ott lesz a V-Mail képernyő. Ha ráklickszel, megnézheted miből hányat nyírtál ki, és ugyanitt tudod megnézni a Maxis tábornoktól jött üzeneteidet.

És most egy-két tipp:

- A robotoknál van egy külön mozgásfázis, amikor látszik, hogy lőni akarnak. Ilyenkor kell bevetődni egy fedezék mögé. Mivel ilyen lövészi állásban nem tud mozogni, ezért feláll, hogy közelebb jöjjön, és ilyenkor lehet újra kigurulni, majd belenyommatni egy-két golyót.
- Weaselnél lehet bevásárolni. Ahogy nehezedik a



Bevetés előtt idilli a hangulat!

– Guard: egyszerű őr. BA-40-nel vagy néha BA-41-gyel van felszerelve. Gyengén kiképzett, és nem túlságosan képzett. Nem egy nagy ellenfél. Onnan lehet felismerni, hogy fehér közep-koriszerű sisakja van.

– Soldier: hivatásos katona. Felszerelése BA-41 vagy PA-21-es lézerpisztoly. Ezek sem sokkal jobban kiképzettek, de soha nem futamodnak meg (igaz a Guard sem – még soha nem maradt rá ideje). Szép fehér golyófeje van.

– Special Forces: két fajtája a normál és az elit. Mindkettőt feketébe öltöztött, de míg a normálnak szürke a „szeme”, addig az elit csapatoké piros. Az előbbieket AR-7-essel vagy egy PA-21-essel hadonásznak, míg az elit csapatok PA-31-gyel vagy PL-1-gyessel. Azonkívül ezeknek már páncéljuk is van, tehát a ruhájuk bizonyos fokig golyóálló.

– Enforcer: az igazi ellenfelek. Az elit elitje. PL-1-est vagy AC-88-ast használnak, és plazma pajzsuk van. Bármilyen körülmények között igen veszélyes találkozni vele.

– Silencer: nem tartozik a szokásos erőkhöz – különlegesen kiképzett gyilkológépek, avagy a Tökéletes Katonák (kis hibával – ami nálunk is előfordult). Felszereléseiket és fegyvereiket teljesen szabadon választhatják meg. Jellegzetes rikító piros uniformisuk, ami egyben bizonyos védelmet nyújt (enélkül egy golyótól feldobnánk a talpukat).

Ennyit a katonákról, jöjjenek a robotok:

- MS-40 „Roaming Susan”: kis lánctalpas ketyere, gépágyúval. Nem veszélyes.
- MS-110 „Android”: az MS-40-es jócskán továbbfejlesztett, ember formájú variációja. Erősebb gépágyúval vannak.
- AP-4210 „Theratron”: kétlábú lépegető, jó erős gépágyúval.
- AP-4400 „Vetron”: az előző jobb verziója. Eszméletlenül veszélyes, mivel rakétákat lő ki, és azt a pajzsok nem fogják fel (kivéve a Graviton, de az csak a végén lesz nekünk),

Hősünk gyakorta nyúl fegyveréhez...

játék, egyre jobb cuccai lesznek – egyre drágábban...

- Pénzt hullarablásból lehet szerezni.
- Egyszerre csak öt fegyver lehet nálad.
- Max. húsz tárat vehetsz fel vagy meg minden fajtából.
- Medikitből és Energy Cube-ból csak tíz-tíz lehet nálad.
- A kódkártyák általában a nekik megfelelő kártyaleolvasó közelében vannak. Bármelyiket látod meg előbb, elkezdheted keresgélni a párját!
- Az ajtókat berobbantani is lehet (legfeljebb nem egy rakétával).
- Vannak töltőállomások: amin keresztül van, az az életerőt, amin egy nagy G betű, az az energiát tölti.
- Ha belépsz egy szobába, először mindig a kamerákat nyírd ki!
- Lehetőleg úgy lépj (gurulj) be a szobába, hogy a kamerák ne pont feléd nézzenek.
- Ha mozogsz, a kamerák nehezebben fognak be.
- Ha nem sikerült elkerülnöd a riadót, legalább ha-



mar kapcsold ki! A falon lévő villogó piros téglalapokat kell megnyomni.

– A csapatokat mindig tekerd meg! Legfeljebb újra elzáród, ha nem tetszik a hatása. Elzárni csak akkor lehet, ha már teljesen kialakult a gőz vagy láng, tehát ne tekerd meg gyorsan újra, ha látod, míg kibukik a gőz, mert nem fogja elzárni.

– A DATALINK-et mindig olvasd el! Ez egy kis képernyős műszer a tárgyaid között.

– Minden számítógépet nézz meg!

– A számítógépből kiolvasott kódokat általában a közelben kell felhasználni, akárcsak a kártyákat.

– Takarékoskodj a lőszerrel!

– Ne lődd szét a töltőhelyeket!

– Egy teleporter számodra akkor aktív, ha az oldalán villog a hat lámpácska. Ha nem, akkor az a túldoldalról egyirányú utca.

– Ha a bázison eldobod az egyik fegyvered (CTRL+D), akkor azt a következő küldetés után a ládádban találod meg (nem nehéz megtalálni – az egyetlen láda a bázison).

– A zöld ládákat mindig foszd ki!

– A széfeket se hagyd ott!

– Az embereket ne égesd el, mert igaz, hogy marha jól néz ki, amikor az égő pofa szaladgál, de a felszerelését már nem tudod hasznosítani.

– A gyárakban a ventilátorokat, a hivatalokban a légkondi rácsait mindig lődd ki.

– Általában mindent lőjél, amit befog a célkereszt.

– Ha meglátsz egy kis savat (zöld lityó), rögtön mentsd ki, mert egy-kétszer úgyis beleesel.

Értékelés:

Szuper!!! Két negatívuma van: az egyik, hogy kevés hangkártyát ismer, a másik, hogy tipikus Origin játék. Megint kicsit elszállt az agyuk. Az én 486DX2/66-omon épphogy eldöcögött (de még így is élvezhető volt – tehát ez nem csak a minimum konfiguráció, amin elindul, hanem a minimum is amin élvezhető). Pentiumon már gyönyörűen futott.





NAGY FÁBA VÁGTA FEJSZÉJÉT A MINDSCAPE. THE FIGHTER COLLECTIONS CÍMMEL EGY SZIMULÁTOR-SOROZATOT INDÍTOTT EL, MELYEK ELSŐ DARABJA AZ EGYIK LEGHÍRESEBB SZOVJET, MOST MÁR OROSZ GYÁRTMÁNYÚ VADÁSZGÉPEL, A SZUHOJ SU-27-SEL FOGALKOZIK. A WIN95 ALATT FUTÓ REPÜLŐSZIMULÁTOR TELJES EGÉSZÉBEN OROSZ MUNKA!

SU-27 Flanker

nagyon-nagyon ritkán lát az ember! De stílusos, és nem utolsósorban helyénvaló. A dokumentációban minden műszer angol leírása megtalálható, de az orosz ábécével is ki lehet magunkat ismerni a dzsungelben. Természetesen megtalálható a műszerfalán a fegyverzetállapot-ellenőrző kijelző, a kombinált állásszög/G-terhelésmérő műszer. A sebességmérő a Mach-számot is mutatja. Feltűnik az 1000 méterig használható rádió-magasságmérő, ezen magasság felett a barometrikus magasságmérő használható. Nem hiányozhat a variométer sem. A konfigurációs képernyő egy pillantásra is elárulja a futóművek, az ívelőlapok, a féklapok és a fékernyő állapotát (bizony, a megálláshoz szükségeltetik az ernyő). Érdekes dolgot jelez vissza a magasságstabilizáló rendszer; a robotpilótától függetlenül lehet ezt a berendezést a gép vízszintben tartására használni. Persze azért az autopilóta is ott kuksol a műszerfalán. Fontos és igen összetett műszer a (megpróbálok pontosan megfogalmazni) műhorizonttal egybekötött navigációs berendezés. Ez nemcsak a gép 3D-s helyzetét, hanem az elcsúszást és a következő navigációs ponthoz szükséges irányt is közli. Egyenesen ideális akkor, ha semmit nem látunk. Hogy ne legyen egyszerű a dolgunk, van még egy hasonlóan

terepviszonyok. Én viszont nem hiszek a véletlenekben. Ezek tudnak valamit... A sztori szerint az ukránok és a Krím-félsziget 1995. őszén kikiáltják a függetlenségüket. Ez nem igazán megnyerő az Ukrán Parlament szerint, és rosszallásuk jele a hadsereg helyszínre küldése. Ezt viszont az oroszok nehezményezik, és ők is csapatokat vonnak össze a térségben. Elfoglalnak néhány katonai repteret, és légi úton megkezdődik az erősítés felvonultatása. Erre válaszul az Ukrán Légvédelem Kerck mellett „csobbant” egy IL-76-ost, melynek fedélzetén orosz ejtőernyősök találhatók. Az oroszok visszavágása két Tu-22M3 képében realizálódik, melyek Su-27-es kísérettel csapást mérnek az ukrán légvédelmi rendszerre. Ezek után kitör a pokol... Az UN természetesen fejest ugrik a káoszba, megjelennek a NATO erői a térségben. A szembenálló katonák egy kissé másképp gondolják a probléma megoldását, mint a politikusok. Itt kapcsolódhatunk a történésekbe. No, de ez csak fikció...

A felszállás viszonylag egyszerű, teljes utánégés, 250-nél orr fel, futó be, 100 méternél flaps up. Let's go (már ha megfelelően gyors a hardware-ed... remélhetőleg a full verzió már gyorsabb lesz)! A levegőben viszont nem igazán lesznek unalmas perceink. A légi célok ellen változatos fegyverzetet használhatunk. A Su-27-es fő fegyverzete a Vimpel R-27 (AA-10 Alamo) közép-hatótávolságú (70-80 km) légiharc rakéta. Ez a rakéta rendelkezett először a „fire-and-forget” képességgel, azaz a kilövés után nem kellett vele törődni. Két főbb változata van: infravörös és radarirányítású fejjel. Ebből egyszerre hat darabot képes a Su-27-es hordozni. A másik, igen jelentős harci képességekkel rendelkező levegő-levegő rakéta a Vimpel R-77 (AA-12 Adder).

Persze nemcsak levegőben irthatjuk a gaz ellent, hanem felülről is szórhatjuk szeretetsomagjainkat. Irányított és nem irányított rakéták, szabadesésű és vezérelt bombák széles választékából válogathat a pilóta.

Fontos szereplők lehetnek a nem irányított levegő-föld rakéták. A 80 és 130 mm-es átmérőjű rakétatárból, a nagyobbak tubusból indulnak. Az S-24-es egy 240 mm-es rakéta. Egyenként indítható, 23.5 kg-os repesztöltete van, mely 400 m átmérőjű felhőt hoz létre. A legnagyobb az S-25-ös, mely „csak” 250 mm-es. Többféle robbanófejjel (repesz, romboló, páncéltörő), sok feladatra alkalmas. Természetesen a jó öreg bombák sem hiányozhatnak a környékről. Ezeket elsősorban nagy terjedelmű és/vagy megerősített célok ellen használják.

A program talán legösszetettebb része a bevetéstervező modul. Tetszés szerint állhatunk gépünkkel az ukrán vagy az orosz fél oldalára. Egy igazán jó bevetést elég nehéz összehozni. 17-féle objektum helyezhető el a térképen. Ez utóbbin természetesen zoomolhatunk, 3D modellezhetjük az objektumokat, még a meteorológiai viszonyokba is beleszólhatunk. Hőmérséklet, légnyomás, szélereősség és irány, turbulenciák... Csak aztán győzzünk versenyre kelni Aigner Szilárdal. Szimulálhatunk hibákat is, ezeknek ideje is meghatározható. Természetesen az ellenség tudásszintje is tőlünk függ. Az elkészült bevetések jó barátok esetében cserealapok lehetnek. Kíváncsi vagyok, a Neten hány bevetés fog keringeni.

Egyszerűen remek kis program lenne ez a Su-27, csak igen nagy a hardware-igénye. Nem akarok butaságot mondani, de szerintem ma még nem jellemző a P-120-as procival szerelt, 32 MB memóriás, 2 MB PCI-buszos masina. Vagy csak én maradtam le?

Trau

(balko@odin.net)

Most tegyünk egy kis sétát a gép körül. Az első kísérleti példány a Szuhov OKB moszkvai repülőteréről még mint T-10 jelzésű kísérleti repülőgép szállt fel, 1977. május 10-én. A tesztrepülések során számos probléma adódott a sárkányszerkezettel, az üzemanyagellátással és a hajtóművek teljesítményével is. A második, T-10-2 jelű prototípus a pilótával együtt lezuhant. Ezután a gépet alaposan áttervezték, és az új verzió 1981. április 20-án szállt fel T-10S jelzéssel, ismét Iljusin-fedélzetén. Ez a gép már sokkal jobban hasonlított a jelenlegi vadászgépre. A repülőgép szovjet viszonylatokban forradalmi újításokat tartalmazott, kiváló aerodinamikai tulajdonságok, fejlett elektronika jellemezte – az amerikai F-15-ös és F-16-os vadászgépek ellen szánták, fő feladata az előregedett Jak-28P, Tu-128 és Su-15 légvédelmi elfogó vadászrepülő leváltása volt a légvédelem (PVO) kötelékében. Az új vadászgép rendelkezett a look-down/shoot-down képességgel, tehát a talajszinten repülő ellenséges gépeket vagy cirkáló rakétákat is sikerrel támadta. A radar max. hatótávolsága 240 km volt, és 185 km-ről képes volt befogni ellenséges repülőeszközöket. Érdekesség, hogy a Su-27-et ugyanazzal a katapultüléssel (K-36DM) látták el, mint a Buran űrrepülőgépet és a magyar MiG-29-eket. Ilyen székel ugrott ki Anatolij Kvoacsur is Le Bourget-ban, 1989-ben. (Magassága 300 láb, azaz kevesebb, mint 100 m, sebessége 250 km/h volt. Nem semmi!)

Ennyi kitekintés után lássuk a medvét, azaz a programot. És, hogy mit ad ez a program? Rengeteg végtelent – a fantasztikustól az elkészerítőig minden előfordul ezen a CD-n. Nem volt kedvem a Win95-öt ráereszteni a saját vasamra, de hál' istennek és a C.A.T. BT-nek, sikerült szert tennem egy teljesen szűz kölcsöngépre. Mintegy órás installálás után működő Win95-tel felvertevte ettem meg a korongot a géppel. És itt kezdődött a vesszőfutásom. Ugyanis a kölcsöngép egy DX-2 80-as volt, IDE+-szal, 8 MB memóriával, négyszeres sebességű CD-ROM-mal, 1 MB-os VL-buszos videokártyával. Tehát az átlag-user gépénél egy hajszálnyival jobban. Nos, ezen egyszerűen haldoklott a Su-27. De ez még csak a kezdet volt, hogy úgy fogalmazzak, szelíd szoktatás.

Miután ez csak demo verzió, egyből a pilótafülkében találtam magam. A helyszíni újraillesztés után kissé ziláltnak konstatáltam a tény, hogy ha a betonon vagyok, a szürke háttérben szinte eltűnik a gép (nálam nagyon szép volt, tényleg vegyél másik videokártyát – a szerk.). Viszont a rakétákat ábrázolja, és ez pozitív. A pilótafülke minden műszere cirill betűkkel ellátott. Istenkém, talán nem ment ki a fejemből az az öt év, amíg az oroszokkal küszködtem! Minden műszer valós értéket mutat, nincs „odafestett” hangulatszerkezet. Ilyet is



bonyolult műszer, ez a hangzatos „horizontálshelyzet-kijelző” nevet viseli. Innen lehet leolvasni a következő navigációs ponttól való távolságot, mutatja a követendő utat. Ez a szerkezet tölti be egyben az ILS szerepét is. Na, azért vannak még egyszerűbb kijelzők, például az üzemanyag-, a hajtóműhőmérséklet-, és a fordulatszám-kijelző. Ha megtámadnak, hasznos lehet a központi veszélyjelző képernyő. Ezen a veszély iránya és a radarhullám típusa látható. Igen, a típusa, mert a készülék ötféle radarhullámot képes megkülönböztetni. Nem rossz, ugye elvtársak?

Igen jelentős szerephez jut az egy szem MFD-képernyő. Ez alapvetően kétféle helyzetet ismer: navigációs és harci állapot. Itt a navigációhoz és a harchoz szükséges minden adat megtalálható. Az ábrázolt terület távolsága természetesen változtatható. Igen nagy bajban vagyunk, ha kigyullad a négy lámpa bármelyike a hibajelző panelon, ez jelenthet radar, elektrooptikai, radarelhárító és rakétaindító problémát. Bármelyikük meghibásodása kudarcba fullaszthatja a bevetést. Hogy azért ne tudjanak annyira könnyen elkapni minket, a Su-27-es rendelkezik saját ECM berendezéssel. Ennek szintén megtalálható a kontroll-lámpája a műszerfalán. A repülőgép irányításához szükséges a trim-lapok használata is, melyek a kormányzáshoz szükséges erőt csökkentik.

Roppant érdekes és elgondolkodtató a bevetések helyszíne is. Hogy az orosz programtervezőknek miért pont a Krím-félsziget tetszett? Állítólag azért, mert itt ideálisak a

Navy Strike

MINDIG CSODÁLTAM AZOKAT AZ ALAKOKAT, AKIK HIGGADT FEJJELEK OSZTOGATJÁK A PARANCSOKAT AZ ANYAHAJÓKON, A LEGBONYOLULTABB HARCI HELYZETEKBE.

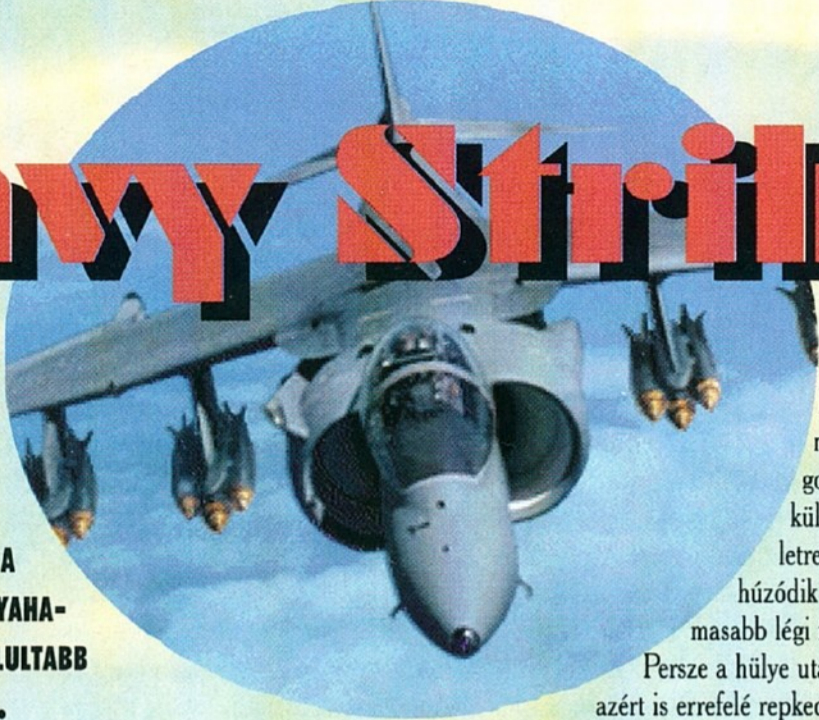
i vajon higgadtak és villámgyorsak lennének-e ilyenkor? Aki kíváncsi rá, annak örömmel jelentem: itt a Navy Strike. Az Empire Interactive gondozásában megjelent programban az Amerikai Haditengerészet Task Force alakulatának „hidegfejű” parancsnokát alakíthatjuk. Kezeinkre a Nimitz anyahajó (CVN-69), egy teljes Air Wing, a szokásos kísérőhajók és persze a világbéke vagy a bizva. Hát nem a legjobb kezekbe adták? Majd kiderül...

A kísérő történet szerint a szovjet birodalom, a berlini fal és az egész szocializmus bukásával a NATO és az EU egy békés világot kíván létrehozni. Nem igazán erre gondol a nacionalisták, a fundamentalisták, a szeparatisták (és persze Hókuszpók) stb. gonosz gyülekezete. Ezen ádáz alakok fel akarják dúlni a békés országokat, veszélyeztetve a határokat és a lakosságot. Nos, a programban a politikusok szerint túl sok ember halt meg Boszniában, Szomáliában és Csecsen földön: ezért a válsághelyzetekben

gyors döntésekkel (na, ettől lesz egy kissé sci-fi-ízű a sztori, próbálj meg egy idegbajos és kövér dinoszauruszt gyors mozgásra bírni) a NATO-t küldik „rendet teremteni”. Az ENSZ minden esetben egy un. Task Force-t alkalmaz először és később támogató légierőnek. A játék 2000. január elsején kezdődik, és jelen pillanatban három (csak? – pazar!) válsággóc van a világon.

Az első, nem meglepő módon, Líbia. Itt az öreg Kadhafi ezredes még mindig nem fér a bőrébe. Jelenleg éppen vegyi hatóanyaggal felszerelt föld-föld rakétákat próbál összeeszkábilni. A vegyi rész a Rabta Technological Centerben készül, rakétákat kedves kis kínai kereskedők biztosítanak. Ezen pajkosság az ENSZ közbelépését, kereskedelmi embargót és balhét okoz. A mi feladatunk kezdetben az embargó betartása, a biztonságos közlekedés fenntartása. Később egy kissé Líbia fegyverkezési hajlamait is megnyirbálhatjuk. Dolgunkat nehezíti, hogy csak korlátozott fegyverhasználati jogunk van, azaz nem lőhetünk először. Ez főleg ellenséges CAP-al találkozási mókás dolog, mert ők szó nélkül lőnek. Nem küldhetjük a tenger mélyére a blokádtörő hajókat sem, mélyrepüléses ijesztgetésre degradálódik elrettentésük.

Nem nyugodt a tenger a Spratly-szigetek körül sem. Hogy hol van ez a hely? A Dél-Kínai tenger középtájkán fekszik, ez a mintegy 50 sziget. Óriási értékét az olaj adja. Amióta Jockey bácsi nyugdíjas méregkeverővé vénült (2000-et írunk!), a környéken fellelhető országok mindegyike igényt tart a szigetekre. A „legerősebb eb” elvén jelenleg Kína a favorit. Kissé túlzott magabiztossággal kijelölt egy 200 tengeri mérföldes övezetet a szigetek körül, ahol



megtiltotta a repülést. Az ENSZ nem egészen így gondolja, és minket küld előrsnek a területre. Az övezeten át húzódik az egyik legforgalmasabb légi folyosó a Keleten.

Persze a hülye utasszállító gépek azért is errefelé repkednek, és nekünk kell biztosítani a gépek épségét. Feltűnnek kóbor kínai Special Forces csapatok, föld-levegő rakétákkal. Zajlik az élet!

Végül egy örök „sláger”, a Perzsa-Öböl. Az I. Öbölháború után a felszín alatt tovább izzott a feszültség. 1999. végén határvillongás tört ki Kuvait és Irak között. A vita a rumailai olajmező körül zajlik, melyet mindkét ország a magáénak vall, bár Kuvaitnak lenne rá jogos igénye. Az arab világ egységesen Irak mögött sorakozik fel. A mi feladatunk az esetleges iraki invázió megállítása, és Kuvait City megvédése a szövetséges erősítések megérkezéséig. Az invázió kezdetéig

itt is korlátozott fegyverhasználati jogunk.

Tengerre hát, hős katonák! A krízistársaság kiválasztása után a „Commander in Chief” nevű platformra csöppenünk. Elolvashatjuk a megkapott üzeneteket, megnézhetjük a rólunk szóló (merthogy velünk utazik egy újságíró is) tévéadásokat, az általunk készített

képsorokat is végigbongészhetjük. A legfontosabb helyszín alighanem a „Tactical Screen” lesz. Tulajdonképpen ez a játék fő kezelőfelülete. Minden fontos eseményt innen irányíthatunk. A nagyméretű taktikai kijelző foglalja el a felület nagy részét, körülötte a menük helyezkednek el, melyek segítségével irányíthatjuk repülőgépeinket, dönthetünk életről-halálról. A kijelzőn tűnnek fel a „főszereplők” is, azaz az ellenséges és saját objektumok. Talán nézzünk egy egyszerűbb akciót.

„Bogey”, azaz azonosítatlan repülőgép tűnik fel. Itt a helyzetből adódóan döntenünk kell: megpróbáljuk elzavarni (CAP) vagy egyből „csobbantjuk” (Intercept)? Békében inkább az előző a javasolt, háborúban pedig egyértelműen az utóbbi. Jót tesz, ha egy-egy kontaktusra legalább két elfogó vadászgépet küldünk. Ha elérik vadászaink a „bogey”-kat, azonosítás történik: típus, szám. A CAP-ra küldött gép figyel-



Lódarazsak kötelékben...



meztető lövésekkel próbálja elzavarni a betolakodót, az Intercept eljárás jóval drasztikusabb: fuss, amíg élsz. Ha visszafordul vagy megsemmisül a hívatlan vendég, a hazai masinák automatikusan az anyahajó felé veszik az irányt. Itt egy hiba is van: nem lehet mentőhelikoptert küldeni a lelőtt gépek személyzetéért. Micsoda dolog ez?

Természetesen magunk is repülhetjük a bevetéseket. A repülhető típusok: F-18E, F-22N, AX. Az F-18E furcsamód A2G bevetésre is alkalmas, pedig nem F/A szerepel típusjelzése elején. Egyébként ez a jól bevált F/A-18C vadászbombázó modernizált változata, melyet elláttak az AIM-54C nagy hatótávolságú A2A rakétával, mely eddig az F-14-en helyezkedett el. Az F-22 éppen 1995. tájéka állt szolgálatba, mint az „elavuló” F-15-ös és F-16-os vadászbombázók utódja. A Nimitz fedélzetén a tengerészeti F-22N található, mely tengeri célok ellen is bevethető. Végül a csemege: az AX. Az AX-et kifejlesztő kísérletet „igaziból” 1994-ben törölték, az igen magas költségek miatt. Ez lett volna az A-6F Intruder-eket felváltó „lopakodó” tulajdonságú támadó-repülőgép. Egy kicsinyített B-2-re hasonlít, hátsó függőleges vezérsík nélkül. A programban hála istennek a rendelkezésünkre áll, és 10 (!!!) láb magasan (ez alig több, mint 3 méter!) végrehajtott támadásai kellemetlen helyzetbe hozzák az ellenfeleket.

A három repülőgépet megfelelő módon felhasználva, a győzelem a miénk lehet. Talán egy-két jó tanács segíthet a „Commander Trau's Handbook”-ból kedves kollégáimnak:

- Mindig küldjünk ki két E-3C-t Early Warningra, mert így messzebbre „látunk”.
- Adjunk kíséretet a légtérfelderítő gépek mellé, mert kedvelt célpontok.
- Az ismeretlen földi célpontokra kiküldött felderítőgépek után tíz perccel, galád módon, 2-3 támadó AX-et szoktam küldeni.
- Vadászfeladatokra, ha lehet, csak F-22N-t küldjünk.

– Nagyon cool dolog, ha az AX Wild Weasel feladatot hajt végre. Szinte semmi esélye a szerencsétlen ellenségnek.

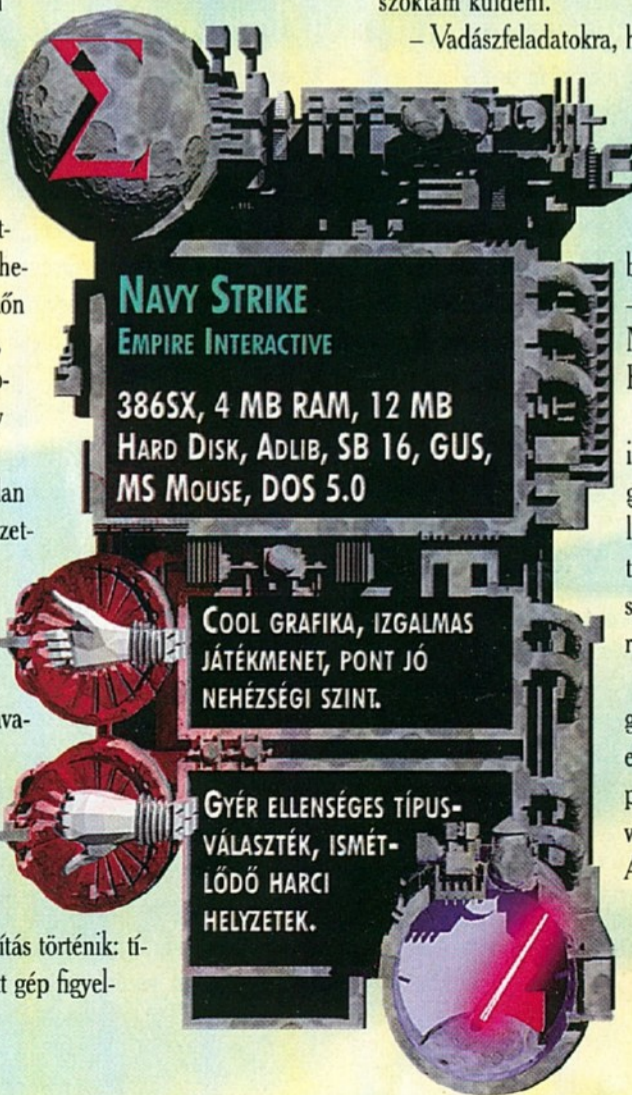
– Az utasgépek kíséretének általában elég egy CAP-os F-18E.

– Ne nagyon lövöldözzünk elsőnek. Más dolog viszont, ha ránk lőnek. Ekkor halál rája!

Hát ennyi talán elég lesz a sikeres induláshoz. Azért a végfelé morgok egy kicsit. Elég szegényes az ellenem küldött légiflotta típusválasztéka, a hajó dettó. Arról nem is beszélve, hogy csak Airbus és Lear Jet repked civil színekben.

A grafika szép, a játékmenet izgalmas, igen ritkán laposodik csak el. Érdekes, kellemes játék, hiánypótló a maga nemében. A hibák levonnak az értékeiből, de nem sokat. Ajánlott a hosszú téli éjszakákra.

Commander Trau
(balko@odin.net)



NAVY STRIKE
EMPIRE INTERACTIVE

386SX, 4 MB RAM, 12 MB
HARD DISK, ADLIB, SB 16, GUS,
MS MOUSE, DOS 5.0

COOL GRAFIKA, IZGALMAS
JÁTÉKMENET, PONT JÓ
NEHÉZSÉGI SZINT.

GYÉR ELLENSÉGES TÍPUS-
VÁLASZTÉK, ISMÉTLŐ
HARCI HELYZETEK.

STRATÉGIA

GAME-PORT

„RÉGI DICCSÖGÜNK HOL KÉSEL AZ ÉJI HOMÁLYBAN?” VAGY NEM IS KÉSIK? A NEW WORLD COMPUTING MEGADJA A VÁLASZT. A SOK UNALMAS DOOM UTÁN JÖTT VÉGRE EGY SZÉP STRATÉGIA. AZ ÖT FOLYTATÁST MEGÉRT SZEREPJÁTÉK VILÁGA MEGELEVENEDIK A STRATÉGIA-KEDVELŐK RÉSZÉRE IS. SZÉP IS, JÓ IS, OKOS IS. NO DE MÉGIS CSAK VOLT MÁR ILYEN. NEM UNIKUM, DE EBBEN AZ INSÉGES IDŐSZAKBAN MEGTESZI.

Heroes of Might & Magic



nagy színes mesekönyv, amelyben hemzsegnek az egyszarvúak, goblinok, sárkányok és egyébek... Az intron túljutva dönthetjük el, hogy egyszerű, egy pályás missziót, vagy bonyolultabb „Campaign“-mode-ot választunk. Praktikus kezdetben az első mellett dönteni, majd – minél profibbakként érezzük magunkat – a nehezebb feladatokra váltani. Miután kiválasztottuk a missziót, azonnal láthatjuk, mely kicsiny részét uraljuk az ismeretlen földrésznek. A tájat felül nézetből vizsgálhatjuk, mintha a világ kiterített térképére támaszkodva kellene nagy fontosságú döntéseinket meghoznunk. Nem árt elolvasni a feladatot is, nehogy meglepetés érjen a játék folyamán. Hősünk – mert róla ugye még nem ejtettünk szót – egy városkát és némi sereget birtokol, ami természetesen nagyon kevés a boldoguláshoz.

Négyféle alapkarakter szerepel a programban. A lovag (Knight), a barbár (Barbarian), a varázsló (Sorceress), és a hadúr (Warlock) saját városokkal és csak rájuk jellemző csapatokkal rendelkeznek.

A Knight egységei: Peasant, Archer, Pikemen, Swordsmen, Cavalry, Paladin. A Sorceress csapatai: Sprite, Dwarf, Elf, Druid, Unicorn, Phoenix.



Csak földön és égen...

A Barbarian osztagok: Goblin, Orc, Wolf, Ogre, Troll, Cyclops. A Warlock katonái: Centaur, Gargoyle, Griffin, Minotaur, Hydra, Dragon. Egyéb csapatok: Rogue, Nomad, Ghost, Genie.

Mindegyiknek van gyengébb és erősebb egysége, de általában a hadak ütőképességét vezetőjük is befolyásolja varázstárgyai segítségével. A varázstárgyak azonban nem csak a védelmet és a támadást módosíthatják, hanem a szerencsét, a morált, a mozgáspontokat és hasonlókat. A varázstárgyakon kívül egyéb mágiához kapcsolódó dolgok is akadnak a játékban. Ilyen például a varázslatrendszer. A varázslatokat vagy városban tanulhatjuk a megfelelő szintű mágustornyokban, vagy útközben találhatjuk különleges helyeken. Általában érdemes minden helyet felderíteni, bár egyszer-egyszer kellemtelen meglepetés érheti hősünket – a varázstárgyak egy része is negatív hatású.



Jóképű parancsnok varázstárgyaival

Lássuk, mit is tehetünk a világ meghódításának érdekében. Kereshetünk bányákat, hogy megalapozzuk gazdaságunk és fejlődésünk feltételeit. Elfoglalhatunk más városokat, kincsek után kutathatunk, esetleg mindenféle ezoterikus helyre záródokolhatunk el. Egy bizonyos, sok hasznos dolgot tehetünk, de nagyon fontos a fejünket használva felmérni a fejszék elé kerülő fák méretét, mert bizony könnyen megeshet, hogy tucatnyi egységünk hullik el egy keményebb ellenfél fegyvere által. Nagyon fontos például városunk – később városaink – fejlesztése. A játék folyamán minden körben építhetünk hozzájuk, ha van megfelelő mennyiségű alapanyagunk és pénzünk, hiszen csak így jelennek meg újabb egységeink. A megfelelő egységhez tartozó épület megépítésekor azonnal felvehető egységekkel gazdagíthatjuk hadainkat vagy várvédőinket. Ha egy hősünk kalandozni indul, nem árt némi várórséget hagyni az utánpótlásunk és a hazaiak védelmére. Ha senki sem védi erődtímenyünket, bárki simán beszélhet és legközelebb „saját” várvédőinkkel találjuk szemben magunkat. Nem kellemes dolog pl. frissen fejlesztett sárkány toronylakókat ajándékozni ellenfeleinknek. Némi díjazás ellenében újabb hősöket is felvehetünk. Ebben a részben van egy érdekes furfang. Ha sok ellenfelünket levertük, megeshet, hogy képzett lovag jelentkezik szolgálatainkra, sőt esetleg fontos varázstárgyak is lehetnek nála. Hasznos körülnézni tehát ilyen ügyben is. Ha a vár védelmében varázstudó is részt vesz, jelentősen nőnek az esélyeink, még gyengébb csapat esetén is. Ugyanez vonatkozik a sima csata esetére is. A kószáló ellenséges csapatok néha behódolnak, és inkább minket erősítenek, de ez nem általános. Az ellenséges várakat viszont nagy valószínűséggel elég jelentős egységek őrzik. Ezt a szintet, gyakorlottabb kalandozóknak, jelentős csapatok támogatásával ajánlom. Ha hősünk kudarcot vall, egyszerűen egységeivel együtt eltűnik. Nem hal meg, sőt esetleg később akár ellenségünk is lehet egy másik vezér zsoldjában.

Érezzük mi is született ebben a témakörben az elmúlt 150 évben. Kezdetben volt a nagy C-64, ami mostani szemmel randa volt, és a hangja sem volt ilyen szép, de már majdnem számítógépnek lehetett nevezni. Elsőként a Defender of the Crown jelent meg, új stílust alkotva. Imádtuk. A későbbiekben a Kings Bounty kápráztatott el fergeteges stílusával. Amikor már éppen meguntuk volna ezeket, a Warlord és Warlord 2 hozott új színeket ebbe a kategóriába. A stratégiák királya végül a PC-s Master of Magic lett. A Microprose csúnyácska játéka annyira jól játszható volt, hogy még azok is belevetettek magukat, akik azelőtt sohasem foglalkoztak ilyen típusú programokkal. Amikor megjöttek az első képek a New World Computing játékaról, már sejtettük, hogy nem a „tucat-vacak” kategóriát gyarapítja. S most itt van. Napok óta a gépemben lakik, és nem hagy nyugodni... Festő barátom azt mondta – „Tökéletes, még az sem nagyon zavar, hogy volt már ilyen.” Tény, hogy nagyon kellemes kezelőfelület és praktikus kialakított játék design segíti a program sikerét. Szimpatikus, hogy a Might and Magic sorozat varázstárgyai is visszaköszönnék a program különböző pályáin. Nagyon izgalmas lehet – bár én még nem próbáltam – hálózatban egymás ellen küzdeni. De ne vágjunk a dolog közepébe, kezdjük az elejétől leleplezni titkait. Az intro olyan, mintha az oviból szabadult volna a grafikus, de ez általában nem szokott érdekelni. Az SVGA felbontás nem ront a dolgon, sőt lehet, hogy javít. Mindenesetre azt leszögezhetjük, a program a legjobb akarattal is csak közepes grafikát tud felmutatni. Bizonyos részeiben ez zavaró, de legtöbbször teljesen mellékes. Az egész olyan, mint egy



Munkában a Fönixek csapata

Shy

HEROES OF MIGHT & MAGIC
NEW WORLD COMPUTING, INC.

**DX-33, 8 MB RAM, 25 MB
HARD DISK, SB, GUS, SVGA
VIDEOKÁRTYA, DOS 5.0, WIN 95**

SZÉP, JÓ, KELLEMES, JÁTSZHATÓ.

VOLT MÁR ILYEN.

THUNDERHAWK 2: FIRESTORM

MEGHALT(?) A KIRÁLY, ÉLJEN A KIRÁLY! AZAZ MEG SEM HALT, DE ITT A TRÓNÖRÖKÖS. ÉLJEN A PALOTAFORRADALOM!

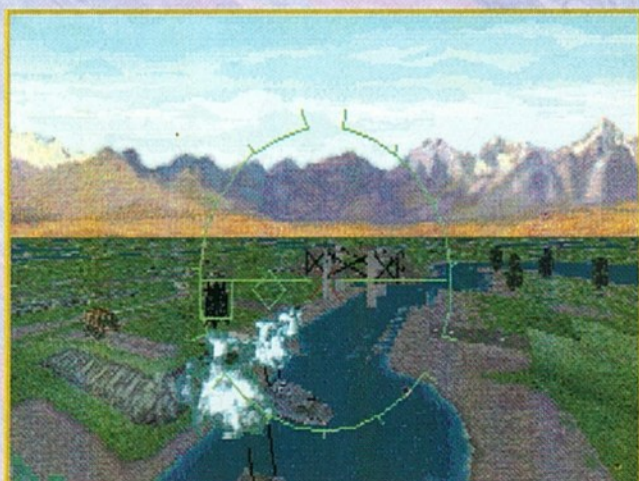
Ki ne emlékezne a legendás játékra? A Firestorm a „maga idejében” kiemelkedő volt. Bizony még ma is igen kellemeseket repülhet vele a „házipilóta”. Saját Top 10 listámon még mindig megtalálható. Talán nem túlzás azt állítanom, hogy a játék kiérdemli a „klasszikus” jelzőt. Vajon sikerülni fog ez az utódnak is? Majd kiderül. Szerény véleményem szerint nagy esélye van rá.

Lassan elkészül a Thunderhawk 2 – érdekes módon először a PlayStation verzió, és csak utána a PC-s. Ennek demoverziója máris görcsövem alá került. Szerencsémre, mert egy igen korrekt programmal sikerült kapcsolatba lépnem. A kétoldalas dokumentációban ugyan az szerepel, hogy ajánlott a P-90, de meg kell mondjam, egy DX-2 80-on is becsülettel elketyegett. Első jó pont. Ma már szinte kötelező a 8 MB RAM, természetesen jelen esetben is szükséges a futtatáshoz. De ezért kapunk is valamit, egy igen jó minőségű játékot (ha megőrzi a demon látottakat – és miért ne tenné?). Játékot mondom, mert ez nem igazán egy igazi helikopter-szimulátor. Persze repülni kell vele, viszont nincsenek mindenféle MFD-k, FLIR-ek, IHADSS-ek, csak tömény akciók. És ez így jól!



Teljes az arzenál...

A demo csak egy szép hosszú dél-amerikai bevetést takar. Természetesen a játék sokkal több bevetésből fog állni, és szinte minden kontinens érintett félként fog szerepelni. Izgatóan várom a közép-amerikai küldetéseket, melyek egy városban zajlanak majd. De talán térjünk a lényegre, a bevetésre. Nem árt azonban magunkkal vinni egy-két „petárdát” sem, mert nem biztos, hogy turistaként tudjuk elsütni jelenlétünket. A hangárban bő a választék. Igen sokféle fegyvert pakolhatunk fel, kezdve a Firestorm rakétával, 500 fontos rom-



Célkeresztben...

bolóbombával, FFAR rakétavetővel. De akár Penguin hajó elleni rakétát is csomagolhatunk (amely sokak információjával ellentétben nem amerikai, hanem norvég gyártmányú), nem is beszélve a kikutópályák ellen ható finomságokról. Egy szóval van mit ellőni. Csak aztán legyen elég cél!

A rövid animáció után végre szabadon szárnyalhatunk. Érdemes először egy kicsit bámészkodni, mert látnivaló van bőven. A grafika Gouraud shading technikával készült, és legalábbis a demon, állandó háttér van. Nekem határozottan tetszett az égre halványuló földutak látvány. Jó pont jár érte. De, hogy azért ne legyen minden tökéletes, találtam egy apró hibát. Uraim! Vajon túléli-e a helikopter a fatörzsszel való



Hát ez meg mit kavar itt?

frontális találkozást? Véleményem szerint nem igazán. Vagy ha mégis, akkor viszont nem értem a szerencsétlenül járt keceli HD-500-ast. Pedig az csak a fakoronával találkozott. Végül is ez még belefér az akciójáték kategóriába. Azt bizonyítandó, hogy nem véletlenül cipelünk magunkkal egy kisebbfajta fegyverraktárat, a célpontok széles skálájáról válogathatunk. Például vesszek meg, ha nem Hummerek vezetnek a konvojokat! Szerintem teljesen felismerhetőek. Nagyon tetszetősek a célpontok megsemmisülései is. Nem csak eltűnnek egy lánggömbben, hanem szerteszerűen potyogó darabkáik külön-külön hangeffektokról gondoskodnak. Az őrtorony nem egyszerűen eltűnik, hanem a közepét kilöve a fegyverállás lezuhan, és utána felrobban. Yeah!!! Az adótorony, ha ledől, nem egyszerre robban fel, hanem végigfut rajta a láng. Ezek



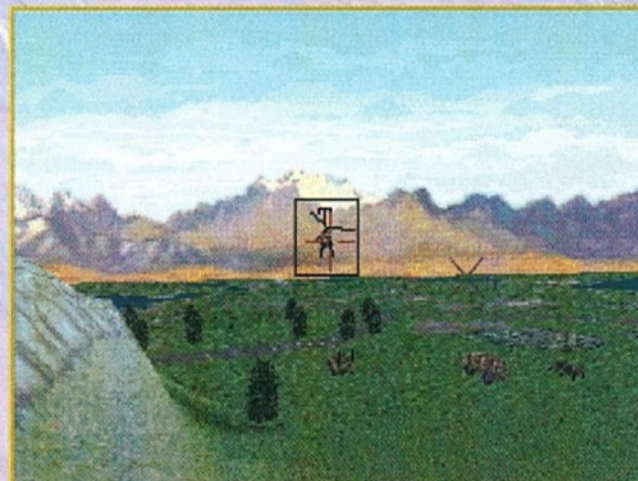
Na végre, ezt most eltaláltam...

azok az apróságok, amelyek kiemelkedővé tesznek egy játékot. Dicséret illeti érte az alkotókat.

Persze nem csak földi, hanem tengeri és légi célpontok is felbukkannak, a küldetés helyének függvényében. Különösen idegesítőek az apró, de rakétákkal felszerelt Hughes HD-500-asok. Nehéz őket fordulóharcban elkapni. Talán az egész játékra érvényes az „üss és fuss” elve. Gyors támadás, majd pucolás, és esetleg egy új támadás más irányból. Nem egészséges sokáig egy helyben forgolódni.



Ha esetleg megszorulnánk lőszer vagy üzemanyag ügyben, tárt karokkal vár ránk bázisunk. Röpké utántöltés, egy kávé, esetleg egy szélvédőmosás után már nyargalhatunk is tova. Mármost ha van mivel, és nem lőtték ki alólad. Ez sajnos kezdő pilóták esetében könnyen előfordulhat. Ellenszere a minél alacsonyabban való száguldozás, így kisebb az esélye az ellenséges találatoknak, de természetesen ez sem szünteti meg, csak csökkenti. Természetesen, ha bombát akarunk ledobni, nem egészséges a robbanás centruma fölött tíz lábbal robbogni. Ez a hiba azonnali halállal járhat. Vigyázni kell, mert az ellenség tüzei biztos kezűek, és nem haboznak. Igaz, kereplőnk többé-kevésbé páncélozott, de tökéletes páncél, mint tudjuk, nincs. Az alacsonyabb sebesség miatt azonban nekünk is kevesebb időnk van célzogatni, de nem is tesz jót kopterünk műszaki állapotának az egy helyben való álldogálás. A rakéták célzásánál van egy kisebb trükk. Nem elég, ha megjelenik a befogást jelző rombusz, hanem meg kell várni, amíg pár másodperc múlva fekete színű lesz. Ekkor tűz! Ezek után fakultatív program



Valaki már megint kikezdett velem...

a volt ellenség hamvainak megtekintése. A gépágyúnál ilyen problémánk nincs: befogás, tűz! A bombák ledobása egy kis gyakorlást igényel, de gond nélkül meg lehet tanulni e veszedelmes fegyverek kezelését.

A végleges verzió egyik nagy újdonsága lesz a „virtuális pilótafülke” megjelenítése. Ez a demon még nem volt, de a hírek szerint gyakorlatilag a sisakcélzóknak felel majd meg. Azaz a fejünk követni fogja a kijelölt célpontot, többé-kevésbé függetlenül a helikopter mozgásától.

Jól eltaláltak a hangeffektok is, nekem a legjobban a bevetésirányító „csöppet” szlenges dumája tetszett. Cool! Igazi „Jó reggelt, Vietnam” feelinget okozott. Az irányító azt is jelzi, ha a bevetés fő célpontjait sikerül befogni.

Tulajdonképpen ezeknek a dolgoknak az összességével a Thunderhawk 2 veri a rivális Comanche 2.0-t, azaz a grafika jelentősen javult, még szuperebb lett a játszhatóság, de megmaradtak az előd sikeres „részei” is. Igen nagy esélye van rá, hogy hasonló karriert fusson be. Hát így kell ezt, uraim. Aki egy kiadós adrenalin-szint-emelést akar, az induljon eltörölni az ellenséges seregeket a Föld színéről a Thunderhawk 2 segítségével. (Vagy jöjjön le a Csóványosról egy mounyival. Az sem rossz!).

Trau
(balko@odin.net)



HA NEM JÁTSZOTTÁL MÉG A CD-X MÁSODIK SZÁMÁN LÉVŐ TYRIAN-NAL, NEM VOLT MÉG JÓ LÖVÖLDÖZŐS JÁTÉKOD – MÉG LOY (MEGRÖGZÖTT AMIGÁS) IS ELISMERŐEN NYILATKOZOTT A ROBBANÁSOKRÓL. SZINTE FUTÓTŰZKÉNT KERÜLT FEL MINDENKI GÉPÉRE, S ÜRES ÓRÁINKBAN (HA LENNE) MI IS BIZONYNÁL EZT NYÚZNÁNK A QUARKEXPRESS HELYETT...

Az Epic Megagames a szokásos formában adta ki a játékot – felnyomta ezer BBS-re, Internetre a shareware változatot, és most ölbete tett kézzel várja, hogy befussanak a teljes verzióra a megrendelések. Erre nagy esélye van, a proggy ugyanis meglepően látványos egy ilyen „gyatra“ PC-től (ezt egy másik, meg nem nevezhető amigás mondta).

Szerintem jó és gyors a grafika kezelése (csak néha, a sok munkát igénylő műveleteknél remeg be picinykét a képer-



HA JÓL EMLÉKSZEM, AKKOR A DESERT STRIKE VOLT AZ A JÁTÉK, AMIBEN FELÜLNÉZETBŐL, HELIKOPÁTERREL KELLETT IRTANI MINDENFÉLE ELLENSÉGET. HA NEM, SEBAJ, A DAGGER'S RAGE-BEN MINDENESETRE EZT KELL TENNI. TULAJDONKÉPPEN EGY TERMINAL VELOCITY, AMIBŐL ELHAGYTAK EGY D-T, ÍGY SZEGÉNY ÁTMENT A SÍKBA, KÉTDIMENZIÓS LETT. TUDJÁTOK, OLYAN SHOOT'EM-UP JELLEGŰ DOLOG, CSAK ANNÁL SOKKAL ROSSZABB.

Intro: egy csapat szürke űrhajót (ők a mieink), megtámad egy csapat zöld űrhajó (ők a Vekék). Néhány kecses manőver, lövés és robbanás, a zöldeknek befellegzett, a jók pedig hazarepülhetnek: a háborúnak vége. Mihez kezd ilyenkor egy TOP ACSE vadászpilóta, azaz Kurt Kaso, alias Dagger? Elmegy zsoldosnak, vagy lógatja a lábát... Am hipp-hopp eltelik 10 év, s Grant kapitánynak újra szüksége van valakire! Valakire, akiben megbízhat! Közben kapitányból igazgató lett, a Mercy Pilot's Guild, azaz az Irgalmas Pilóták Egyletének igazgatója. Az ő feladatuk, hogy az Egyesült Bolygókat védelmezzék a kalóztoktól! Grant azt feltételezi, hogy a Pogodyne Systems (ez egy gyár, amely mindenféle harci berendezéseket gyárt űrhajókba) szövetkezett a kalózzal, csak erre nincs bizonyítéka. Kurt feladata, hogy az MPG tagjaként, tudjon meg minél többet erről a szövetségről, azaz irtsa halomba a kalóztokat. Van azonban két kis baj! Egy: Vek aktivitást jeleztek a külső szektorokból, Grantet riadóztatták, és ettől nincs elragadtatva (kit érdekel). Kettő: mivel Kurt még nem tagja az MPG-nek, nulláról kell kezdenie (micsoda szegény ez egy Top Acse pilótának!). Grantet majd akkor kell megkeresni, ha már Level #1 pilóta lett.

TYRIAN

nyő), mehökkentően szépek a robbanások, rengeteg fegyver-félét, pajzsot, energiát vehetünk fel, és egy DX2-80-on szélesebben fut (úgy tűnik, nem lehet gond egy kisebb teljesítményű gépnél sem).

A játék amúgy a szokásos fentről lefelé scrollozó shoot'em up. Mész felfelé a pályán, miközben a képernyőn összevissza repkedhetsz (a kép jobbra-balra is scrolloz egy kicsit). A játék megfelelően nehéz már a „normal“ fokozatban is (Sütit alig lehet lefofozni a gépről), csak egy nagy baj van vele: annyiféle fegyvert használhatsz egyszerre, a lövedékek annyiféle robbanással érnek célba, annyiféle füsteffekt takarja el a képernyőt, hogy nem látni, mit kell löni, és mi lő rád. Kéjtájkos módban meg abszolút lehetetlen ésszel játszani; csak rátenyerelsz a Space-re, mindketten lőtök, miközben cikáztok a képernyőn...

A játék többféleképpen is játszható (ez már Epic hagyomány). Ha otthon egyedül unatkozol, választhatsz Full (ekkor kihasználhatod minden lehetőségét a programnak, például vásárolhatsz új fegyvereket) vagy Arcade mód közül (ekkor csak lősz mindenre, ami mozog, és a képernyőről szedheted össze az újabb fegyvereket, bombákat, energiát). Ha van a közelben egy másik gép, soros porton és modemen keresztül is összekapcsolódhattok, ha pedig hálózatban vagy, IPX Networkön keresztül játszhattok. Használhatsz joysticket, egeret és billentyűzetet az irányításra, kéjtájkos módban persze értelemszerűen az egyik kizárja a másikat.

Full Game módban lehetőség van egy kis vásárlásra – e nélkül ne is indulj útnak. Az első menetben még nincs



Fantasztikus, kitűnő effektek...

sok pénz, így csak az elülső fegyverzetet erősítheted meg (kurzor jobbra/balra a fegyver hatásfokát növeli). Később, ha már összelövöldöztél egy kis zsetont, vehetsz nagyobb űrhajót, izmosabb első és hátsó fegyvereket (ez utóbbi fontos, mert oldalra is lő, így sok kellemetlenségtől kímél meg), pajzsot és generátort. A legfontosabb, hogy mihamarabb beszerezz oldalsó fegyverzetet (left, right sidekick). Ezeket a játék során az Alt és CTRL gombokkal aktivizálhatod, jelentősen megnövelve esélyeidet az életben maradáshoz.

Az Epic a szokásos „egyszerűbb“, ám „cool“ kategóriájú játékaik sorában a Tyrian is méltó helyet kaphat: aki szeret felhőtlenül és felelőtlenül lövöldözni, annak jó szórakozást nyújt. Ha lenne hely pilométernek, maxit kapna mindenből.

Mr. Chaos

DAGGER'S RAGE

A játék ezután a következőképpen zajlik: egy városban vagy, ahol A) a reptéren megjavíttathatod a hajódat vagy vehetsz bele alkatrészeket (fegyver, pajzs stb.), esetleg új hajót; B) bemehetsz a városba, ahol az MPG-ben levő számítógépről küldetést választhatsz (ezt meg azt el kell szállítani, kalóztokat kell kiirtani, kíséretet kell adni egy nagyobb hajónak stb.), ezért változó mennyiségű zsetont kaphatsz, ha elvégzed; C) benézhet a város egyetlen mocskos lebuájába, ahol vagy megtudsz valamit, a Pogo-összesküvésről, vagy csak az Exit gombot találsz ott. A küldetés végrehajtásához fel kell szállnod, ez a reptéren történik! Felszállás után általában 20 másodpercen belül megtámadnak, egészen kivételes esetben tudod csak harc nélkül megcsinálni a küldetést! A harc a következőképpen zajlik: egy piros villogó falakkal körülvett táj felett 2D-ben röpökös, miközben a radaron látod, hogy ötven jönnek ellened. Ők gyorsabbak, jobban manővereznek, jobb fegyvereik vannak, ráadásul többen vannak. Te lassú vagy, gyorsan átmelegednek a fegyvereid, s a pajzsodat 1 másodperc alatt lelovik rólad (2 perc alatt töltődik fel). Viszont, akibe belelősz, az többnyire a gatyájába csinál, és menekülni kezd, ezt üldözöbe véve akár le is löheted, ha a többiek ezalatt nem szednek apró darabokra, de erre ne számíts. Érdemes őket körberöpöködni, mert így egyrészt egymást is kilyuggatják, másrészt így el tudsz manőverezni a lövéseik elől, s közben

töltődik a pajzsod. Vigyázz, mert ha belerepülsz a piros villogó falba, akkor az esti hírekben bemozdják, hogy láttak téged, amint irhádat mentetted, MPG-ben elért eredményeidnek annyi!

De azért ne legyél pesszimista! Ha megnyomod a C gombot, hozzáférsz az MPG adatlapodhoz, azaz visszatöltheted és elmentheted a játékot, megnézheted még egyszer, hogy miről is szól a küldetés, visszatérhetsz a főmenübe (ahonnan ki lehet lépni!), vagy akár a játékba is! Sok cseresznyét!

The Richfielder



Szép kísérlet Windows 95 alatt...

PC-X ÉS CD-X MEGRENDELŐLAP!

Tavalyi előfizetési akciónk ideje lejárt, de természetesen tartogatunk még valamit új előfizetőink számára (a nyereményakciót lásd a 3. oldalon!). Előfizetési ajánlatunk szerint továbbra is két ingyen PC-X-et és majdnem egy ingyen CD-X-et adunk ajándékba!

Szellemi képességem teljes tudatában kijelentem, hogy az alábbi megrendelőt gondosan végigböngészem, és ennek megfelelően cselekszem. Azaz: megrendelem a PC-X Magazint, mert azóta is imádom, hogy majd' másfél éve megjelent. Továbbá: köll a CD-X is, mert van CD-RONCS-om, és kapóra jönnek a legújabb játékok, demók, leírások stb. Ígérem, hogy a továbbiakban minden hónap utolsó napjait a postásra várakozás izgatott állapotában töltöm. Fogadom, hogy a hiányzó számokat megszerzem, amint azt zsebpénzem, vagy családom anyagi lehetőségei engedik. Ígérem, hogy ezen őszinte beismerés alapján körültekintően töltöm ki és fizetem be a mellékelt csekket, vagy küldöm vissza a megrendelőt a szerkesztőségnek (PC-X Magazin, 1536 Budapest, Pf. 386)!

Az alábbi megrendelőt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Néhány sorral lejjebb találsz ötfajta előfizetési lehetőséget – a megfelelő összeget vésd rá a lapban található csekkre (ilyenkor a megrendelőt NE küldd el!), gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, és add fel (ha többre is előfizetnél, add össze az összegeket, és ird rá a csekk hátára, mik az óhajaid)! Ha ez a módszer nem tetszik, töltsd ki e megrendelőt, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Még egy fontos megjegyzés: ha már előfizetőnk vagy, kérünk, ne fizess most elő! Ha lejár az előfizetésed, mindig automatikusan küldünk új előfizetési csekket! (Ha régebbi PC-X számokat szeretnél megvenni, lapozz a 45. oldalra, ott találsz külön megrendelőt!)

1. PC-X előfizetés egy teljes évre (2688 Ft):
most nincs pénzem, csak fél évre (1344 Ft):

2. CD-X Magazin egyéves előfizetés (3200 Ft):
(évente 4 számunk jelenik meg)

3. CD-X 1995. októberi szám
CD-X 1995. decemberi szám

4. A PC-X tavalyi évfolyama (1100 Ft):
(1994. szept. – 1995. július, 11 db)

Áraink az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

Nevem: Címem:

HAMIS A CÉDÉ?!

ELSZAPORODTAK MOSTANÁBAN A GYANÚS KÜLLEMŰ CD-K. HEGYKÉBEN LÁTTAK NAPVILÁGOT (VALAHOL ÁZSIA MÉLYÉN) OLYAN LEMEZEK, AMELYEKNEK EGYRÉSzt MEGKÉRDŐJELEZHETŐ AZ EREDETISÉGE, S A RAJTUK TALÁLHATÓ FANTASZTIKUSAN FRISS JÁTÉKOK IS FURCSA MÓDON KERÜLTEK FEL - EGYSZÓVAL JÓ NÉHÁNYUKAT FELTÖRTÉK, S ÚGY MÁSOLTÁK A LEMEZRE....

A VÁROST JÁRVA TALÁLTUNK PÉLDÁUL OLYAN CD-T, AMELY BÜSZKÉN HIRDETI MAGÁRÓL, HOGY A LEGÚJABB JÁTÉKOKAT IS TARTALMAZZA. SOK EGYÉB MELLETT PÉLDÁUL A HÁROM HÓNAPJA KIADOTT HI OCTANE CÍMŰ REMEKMŰRE IS RÁ LEHET BUKKANNI, DE HOGY DURVÁBB PÉLDÁT EMLÍTSÜNK, A DARK FORCES, A LOST EDEN, AZ ALIG EGY HÓNAPOS NEED FOR SPEED IS MEGTALÁLHATÓ AZ EFFÉLE CD-K VALAMELYIKÉN. A DÖBBENET IGAZÁN AKKOR KÖVETKEZIK, HA BEÁLLSZ A PÉNZTÁRHOZ FIZETNI: 3-4,000 FORINTNÁL SOHA NEM KÉRNEK TÖBBET. A HAZAI JÁTÉK ÉS MULTIMÉDIA PIAC PERSZE OLY KICSINY, HOGY ALIGHA TŰNHET FEL EGY OCEAN-FÉLE MONSTRUMNAK, HA AKADOZIK AZ ELADÁSA. A MALAYZIAI ILLETŐSÉGŰ HUNCUT FIÚK SOKFELÉ MEGFORDULHATTAK S TERÍTHETEK EURÓPA-SZERTE, MERT A GÉPEZET BEINDULT ÉS LASSAN MEGÉRKEZTEK A SAJTÓKÖZLEMÉNYEK. A VIRGIN, AZ ELECTRONIC ARTS, AZ ACTIVISON ÉS MÉG SOK NEVES ÓRIÁSCÉG HATÁROLTA EL MAGÁT AZ EFFÉLE SOFTWARE-EKTŐL, ÉS MEGKEZDTÉK A LE-LŐHELYEK ÉS PERSZE A GYÁRTÓSOROK FELKUTATÁSÁT ÉS FELSZÁMOLÁSÁT.

ÉPPEN EZÉRT A NÉGY „JÁTÉK-LAP“ (COV, 576, GURU ÉS PC-X) ÚGY HATÁROZOTT, HOGY KÖZÖSEN HÍVJA FEL OLVASÓINK FIGYELMÉT A JELENSÉGRE. EZEK A CD-K TISZTÁZATLAN EREDETŰEK, S NEMCSAK, HOGY NEM VÁLLAL FELELŐSSÉGET ÉRTÜK A GYÁRTÓ, DE ÁRUSÍTÁSUKAT, SZIGORÚAN VÉVE HASZNÁLATUKAT A TÖRVÉNY BŰNTETI. KÉRÜNK BENNETEKET, HOGY AMENNYIBEN GYANÚSAN OLCSÓ AZ ALIG EGY-KÉT HÓNAPOS CD, NE VEGYÉTEK MEG: ÍGY SOK KELLEMETLENSÉGTŐL KÍMÉLHETITEK MEG MAGATOKAT.

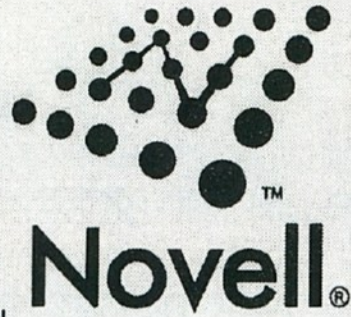
AZ „UTÁNGYÁRTOTT“ CD VISZONYLAG KÖNNYEN FELISMERHETŐ, HISZEN NINCS EREDETI, DOBOZOS CSOMAGOLÁSA (CSAK A CD-TOKOT KAPOD, BENNE A CD-VEL), ÉS MAGA A CD IS MEGLEHETŐSEN GYENGE MINŐSÉGŰ HAMISÍTVÁNY. ÁLTALÁBAN CSAK EGY-KÉT SZÍNNEL VAN MEGNYOMVA, ILLETVE A KORONG BELSEJÉBE SINCSENEK BEPRÉSELVE AZOK AZ ADATOK, MELYEKET KÖTELEZŐ FELTŰNTETNI.

REMÉLJÜK, HOGY AZ Agyonvágott audio- és videokazetta piac után nem következik most a multimedia piac lerombolása is: amúgy is olyan kicsik vagyunk, kötve hisszük, hogy jót tesznek országunk megítélésének az efféle „csínytevések“. ÍGY IS ALIG ÁLLNAK SZÓBA VELÜNK, MAGYAROKKAL A NAGY AMERIKAI ÉS ANGOL KIADÓK...

A PC-X ÉS TÁRSLAPJAINAK SZERKESZTŐSÉGE

ELEKTRONIKUS CSOPORTMUNKA

A GroupWise egyetlen alkalmazásban egyesíti az elektronikus postát, a naptárt, illetve előjegyzési naplókezelést és a feladatirányítást. A GroupWise segítségével a munkacsoport minden tagja percrekészi információhoz juthat, legyen akár a hivatalban, akár otthon, akár éppen úton. Néhány a GroupWise erősségei közül:



" Az Információ megosztásának tökéletes eszköze "

Group Wise

már 89.000,- Ft-tól



- Szabványalapú funkciók: az elektronikus posta, a naptárak és előjegyzések intelligens automatizálása
- Automatikus szabaddíó-keresés több naptárban is egyszerre (em-berak és erőforrások számára egyaránt) és a találkozóknak ennek megfelelő szervezése
- Windows-, DOS-, Macintosh-, OS/2- és UNIX-ügyfelek kezelése
- Távoli hozzáférés mobiltechnológián keresztül, többek között klienszoftver és fax-, személyhívó-, rádió- és telefonszolgáltatások
- A GroupWise egyben egy szilárd üzenettovábbító platform is más GroupWare-alkalmazások felé. Például a GroupWise segítségével automatikusan irányíthatók át az InFormsszal készített intelligens űrlapok



Bővebb információkat a VAR Kft.-ről, újdonságokról, árakról a Gold Wave faxújságban (T: 222-32-92) és a FAXBANK-ban (T: 180-86-11/1845#) olvashat

VAR COMPUTER
1165 Budapest, Hunyadvár u. 56.
Tel/Fax: 407-26-92
E-mail: var@magnet.hu

a, b, CD
rajtam kezdé...
Ön is kezdje
a karácsonyi
CD vásárt
a Pentacompról.
Óriási kedvezmény,
széles választék.

Pentacomp Kft. • 1119 Bp., Etele út 32/a
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Fax: 181-3965

Genoa

SYSTEMS CORPORATION

DESIGNED IN USA

2 ÉV GARANCIA!

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK * ALAPLAPOK * MULTIMÉDIA

WindowsVGA 32 * Phantom 64 * Phantom 64Video * VideoBlitz
* AUDIOBLITZ 3D * G-Vision DX MPEG * PLATINUM alaplaponok
* 4X PLATINUM Multimedia KIT * AudioBlitz Wave32 *

PHANTOM 64 VIDEO

1MB / 2MB DRAM, PCI/MLB, 800x600-ig 16M szín,
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok



VIDEOBLITZ III AV

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok



4X PLATINUM Multimedia KIT

- * AudioBlitz 3D hangkártya * TEAC 55A 4x CD-ROM Drive *
- * 2x 50W hangszóró * Fejhallgató * Mikrofon * Joystick
- * 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól *

PLATINUM alaplaponok

- * 486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, IDX4 és AMD DX4-ig
- * 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios
- * 586 P120-I/O, 4HDD, ITRITON chipset, Award Bios, P150-ig



COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

Minden kártyához
ingyenes driver frissítés!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT
VÁRJUK!

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

HÍJAD A ZELSŐ ÉLŐ, EGYETLEN, COMPUTER BÓTOT, HOTYHA:

- KÖKEMÉNY HARDWARE-RE VÁTYSZ
STRAPPPABÍRÓ, SPÉCI BOTKORMÁNYOK (2-6,000 Ft)
9600-AS FAKSZKÁRTYA (KAPASZKOGGY: 4,000 Ft)
KÉCCERES PANASONIC CD MEGHALYTÓ (HOT: HÍJÁL!)
14,400 VFC KÁRTYAMODEM (NEM KÜLSŐ! 12,000 Ft)
28,800 VFC/V.34 KÁRTYAMODEM (23,000 Ft)
MS OEM EGÉROID RÁGCSÁLÓ (3,800 Ft)
- PIHE-PUHA SOFTWARE-T AKAROL NAGYON
MICROSOFT MINDENFÉLE (ÁRAINK STA^{BILL}AK)
LYÁTÉKPROGRAMOK (HOT, DE LEGÁLIS STUFFOK!)
HAZAI FELYLESZTÉSŰ CÉDÉK
SATÖBBI (RAKTÁRON VAN!)
- KICSI, KÖZEPES ÉS XL-ES ALAPLAPOK, VGA KÁRTYÁK,
PROCESSZOROK, TELEFONOK, FAXOK, NYOMTATÓK STB.

351-2338

HOTY NE KEJEN MESSZIRE ROHANGÁSZNOD A
KELETITŐ (MAGYARUL BESZÉLÜNK: 10-18 ÓRÁIG):

PILOT COMP
1074 BUDAPEST, ALSÓERDŐSOR U. 3.

A FENTI ZÁRAKON NINCSE NÁFA!

GRAFI X SHS

Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Budapest X., Jászberényi u. 72. Telefon/Telefax: 262-5243 Postacím: 1388 Budapest, Pf. 96/100

Nyitva tartás: H-Cs.: 8.00-18.00, P: 8.00-14.00

Új Creative termékek a Grafix SHS Kft-től

PageReader 800

Hordozható scanner, fax- és másológépek

- 800 dpi felbontás
- 256 szürke árnyalat

Hozzáadott szoftverek - RECOGNITA PLUS

- iPHOTO PLUS

- PAGEREADER 800 Utilities

Most hihetetlenül kedvező (31.000,- Ft + Áfa) áron kínáljuk viszonteladók részére

A Grafix-SHS Kft. aktuális árlistáját lekérheti a FaxBankból. Faxkészülékéről hívja fel a FaxBankot (180-8611), állítsa készülékét „TONE” üzemmódba, majd üsse be a Grafix-SHS Kft. azonosító számát (1490#), és készülékén megjelenik legfrissebb árlistánk.

Tengernyi SZOFTVEREK és CD-hegyek!

A Microsoft KIEMELT FORGALMAZÓJA

10 pak collector edition	6.000	misson: planet earth	3.000
25 greatest games	2.000	ms dos 6.22	7.910
5 star games cd	2.000	ms flight simulator 5.1	6.600
alliance submarine simulator	2.000	ms flight sim. new york sce.	5.250
astronomica cd rom	6.000	ms mozart 1.0	5.700
berlitz think/talk french cd	19.380	ms musical instruments	5.700
berlitz think/talk german cd	19.380	ms space simulator 1.0	6.600
cd-rom workshop	5.000	ms strauss 1.0	5.700
clipper source and utilities	4.000	ms stravinsky 1.0	5.700
complete windows set cd	2.000	ninja high school	2.000
conan the cimmerian cd	3.000	nyelvemester angol / német	7.000
dr. communication cd	2.000	recognita go-cr 2.1 win.	11.900
dr. games for windows cd	2.000	russian ground forces	2.000
dr music lab	2.000	russian warships	2.000
dr os/2 gold 1.	2.000	shareware overload trio cd	3.000
dr. windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
exploring the solar system	2.000	spt-gib német - angol szótár	12.000
fate of the starlords cd	2.000	spt-gib ország nagy szótár	16.000
giga games	3.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	2.000	the best games of '95	2.000
gst pressworks ole2	4.000	the best internet sw. of '95	2.000
ebcikolpédia	3.992	the legend of kyrandia	3.000
helyes-e?/ms win95	14.400	tripleplay english cd	4.000
internet concourse	2.000	tripleplay plus english cd	11.260
journey across america	2.000	tripleplay plus french cd	11.260
just grandma and me cd	3.000	tripleplay plus german cd	11.260
labyrinth of time cd	6.000	u.s. aircraft weapons	2.000
learn to speak english cd	11.700	u.s. battle tanks	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	u.s. missiles	2.000
linux bible + cd new!!	5.000	virtual tarot cd	6.000

1137 Budapest, Jászai Mari tér 3.
4024 Debrecen, Vár u. 8.
Tel: 269-4738
269-4737
Fax: 269-4720
201-8619
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.
e-mail: 100324.661@compuserve.com

szoftver ABC

Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Ár ÁFA nélkül!

HOGY CSILLOGJON AZ ÜNNEP.

Ajándékozzon karácsonyra klubtagsággal!

Kedvezmény dec. 1-31-ig, 6000 helyett csak 4500 Ft.
A kiválasztott lemezt 7 napra hazaviheti, kipróbálni.
Klubtagoknak a foglalóból 25%-os kedvezmény!

Vásárlói kedvezmény : 10-50%

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

r Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: Hétköznap 10-18
Telefon: 252-5537/23 mell.

RILLA E.C.

17

SPORTJÁTÉK

GAME-PORT

UGYAN MÉG 1995-ÖT ÍRUNK, DE MÁR MEGÉRKEZETT AZ ELECTRONIC ARTS SPORT-SZIMULÁTOR SOROZATÁNAK ELSŐ 1996-OS „MODELLJE”, AZ NHL96. A PROGRAM ALAPJAIBAN KÜLÖNBÖZIK ELŐDJÉTŐL, AZ NHL HOCKEY 95-TŐL, EZÉRT ÚGY GONDOL-TUK, ÉRDEMES LEGALÁBB EGY PILLANTÁST VETNI RÁ.

NHL96

A program tartalmazza mind a 26 csapat, köztük a legismertebbek (Detroit Red Wings, Pittsburgh Penguins, Calgary Flames, New Jersey Devils, New York Rangers...) legfontosabb adatait – mérkőzések, győzelmek, vereségek, döntetlenek, szerzett pontok száma, az otthoni és az idegenbeli eredmények – külön az alapszakaszra és a rájátszásra, illetve divízióként, konferenciaként vagy összesítve. Ehhez hasonlóan megtekinthetjük a 645 mezőnyjátékos és a 63 kapus szinte valamennyi mérhető paraméterét: magasság, súly, mérkőzések száma, kapura lövési kísérletek, ebből mennyi talált be, mennyi gólpasszt adott, az ún. kanadai táblázaton elért pontjai stb., illetve a kapusoknál a jégen töltött percek száma, hány lövésből mennyit „szedett be”, ezek százalékosan is kifejezve, nyert, veszített és döntetlenül végződött mérkőzések száma. Természetesen érdemes megnézni a játék szempontjából érdekes paramétereket: sebesség, gyorsulás, lövéseső, korongkezelés, passzolási pontosság... A keresgé- lést megkönnyítheti, hogy a játékosokat megnézhetjük csapatonként vagy „ömlesztve”, illetve rendezhetjük őket a különböző paramétereik alapján. Akit érdekel a hoki – és abból is

tükröződések, textúrák, a játékosok nevei, felbontás stb. – a gép erősségétől függően, és a mérkőzésen alkalmazandó „szabályokat” (büntető, les, kétvonalas les, sérülések, játék- idő, a sorok cseréje és a kapus kezelése automatikus vagy mi irányítjuk stb.) tudásunktól függően. Ha mindez megvan, akkor irány a jég.

Eldönthetjük, hogy egyszeri mérkőzést (például előké- születit), alapszakaszt vagy rájátszást szeretnénk-e játszani.



A pályán kemény csata zajlik...



A szabályok a főmenüben pontosíthatók...

az egyik, ha nem a legerősebb bajnokság –, annak érdemes körülnéznie ebben a részben is. Így megnézhetjük a nagy öreg, a Number One, Wayne Gretzky, a jelen egyik legjobb játékosa, az 1994/95-ös idény legjobbjának választott Eric Lindros, a „programnévadó” Brett Hull, a régi szovjet válogatott legendássá vált védőinek Szergej Makarov, Alexej Kaszatanov és V. Fetyiszov adatait. Ha nem vagyunk megelégedve kedvenc csapatunk játékerével, akkor készíthetünk mi magunk is játékos(oka)t, és vele/velük erősí- tethetjük sorainkat. Így beállíthatunk egy vagy több roppant agresszív, erős, gyors, nagy lövésesővel rendel- kező, a korongot maximálisan uraló játékos. Elégge meg tudja változ- tani a bajnokság képét egy-két ilyen superman.

De még mielőtt kikorcsolyáznánk a jégre, érdemes beállítani a játék paramétereit: a hangeffektusok, a közönség, a játékszünetekben meg- szólaló szintetizátor, a zene és a kommentálás hangerősségét, ki- bekapcsolni a megjelenítendőket – a közönség, a jégen látható logók,

Előkészületi meccs esetén ki kell választanunk a két résztve- vőt. Ezután megváltoztathatjuk a sorokat, de ezt csak na- gyon profioknak javasolom, mert különben elég érdekes sorok alakulhatnak ki (bár az ellenfél gyengítésére nem rossz módszer). Az NBA Live 95-höz hasonlóan egy-egy mér- kőzés során négy ember is játszhat egyszerre, akár egy csa- patot irányítva, akár kettő-kettő arányban, akár három az egy ellen. Ha mindez megvan, következik a csapatok, a kezdő sorok bemutatása, majd maga a játék. Ez utóbbiról nem nagyon lehet sokat írni, nem sokat változott az előző változathoz képest, illetve a doksi elég részletesen leírja a kezelést.

Az alapszakasznál először ki kell választanunk saját csa- patunkat. Sőt, az eddigiektől eltérően akár több csapatot is irányíthatunk, vagy több ember is részt vehet a bajnoksá- gokban! Ezután el kell döntenünk, hogy a szezon 25 mér- kőzésből (minden csapat ellen csak egyszer játsunk), 84 mérkőzésből (normál bajnokság) vagy 48 mérkőzésből (az 1994/95-ös év a játékosok sztrájkja miatt kicsit speciálisra sikeredett) álljon. Az alapszakasz befejezése után, vagy azt kikerülve, egyből a rájátszást választva pedig meghatároz- hatjuk, hogy hány nyert meccsre menjen. Az egyes mec- csekről eldönthetjük, hogy mi magunk akarjuk-e lejátszani, vagy ezt a nemes feladatot inkább a gépre bízunk (Simulate), de ez utóbbi esetben, függetlenül csapatunk erősségétől, számítsunk arra, hogy szinte minden ide- genben játszott mérkőzést és jó pár hazait is el fogunk veszíteni, vagyis kevés esélyünk van a számítógép által támogatott a továbbjutásra.

Némi gyakorlás után már érhetünk el ered- ményt, amelynek legszebb pillanatait érdemes megtekinteni visszajátszásokon, és elmenteni a későbbi élvezkedésekre. Ezeket ugyanis később is megtekinthetjük, vagy barátainknak megmutat- hatjuk a Highlights részben. Kívánok minden- kinek jó játékot és sok-sok Stanley-ku- pa győzel- met!

Giraffe

A z NHL96-ot – és a többi Electronic Arts által kiadott sportjáték előzetes képeit – nézegetve nagyon úgy fest, hogy az EA igen-igen nagyot lépet előre grafika terén egy év alatt. Tény, hogy komoly szintet emeltek minimális hardware-ben (az NHL96 mini- mál konfigurációja 486DX2-66, 8MB RAM, 15 MB winchi, duplasebességű CD-ROM olvasó, VESA kompatibilis, legalább 512k-s SVGA, hangkártya, de melegen ajánlott a Pentium 16MB RAM-mal), viszont ezzel párhuzamosan legalább egy szintet, de inkább többet léptek előre grafiká- ban is. Ennek a továbblépésnek az első fuvallatait már az NBA Live 95-ben lehetett érezni, most pedig már nem lehet nem észrevenni. Itt nem csak a bevezető animációra gondolok – bár tény, hogy rendesen megadja az alaphangot ez a videoklipp –, hanem az olyan „részletekre”, mint például a logók a jégen, a hirdetések a palánkokon, a kapuk mögötti plexi, a reflektorok becsillanása, a meccs folyamán állandóan változó jég (hiszen ahogy egyre többet csúszkálnak a játékosok, az egyre karcosabb lesz). De nagyon látványos a külön- böző kamerák – majd’ egy tucat szemszögből követ- hetjük a meccset (kapuk mögötti, a korongot vezető já- tékos sisakján levő, zónák hatá- rán levő stb.) – közötti átmenet, ugyanis nem a megszokott mó- don ugrik a kamera az egyik pontról a másikra, hanem szép folyamatosan „átkúszi”. Aho- gyan a bulinál – értsd a korong bedobásánál – ráközelít a bedo- bás körzetére, majd amint útjára indul a korong, visz- szazoomol az eredeti na- gyításra.

Az NHL96 felülete, keze- lése – nem igazán meglepő módon – szinte teljesen megegyezik az NBA Live 95-ével. És ahogyan az NHL Hockey 95-ben vagy a kosárprogramban, így itt is megtaláljuk a csapatok és a játékosok előző évi (1994/95-ös évadbeli) adatait, statisztikáit.



CHAMPIONSHIP MANAGER 2

VEGYÜK SORRA, MIRŐL SZÓL EGY FM (FOOTBALL MANAGER) PROGRAM! MI ALAKÍJTUK AZ ÚJ, LELKES MENEDZSERT, AKINEK ÉPPEN AZT A FELADATOT ADJÁK, HOGY A NEGYEDOSZTÁLYÚ SC DOMBOLDALI LEMARADÁST JUTTASSA FEL AZ ELSŐ OSZTÁLYBA, NYERJE MEG AZ OTTANI NB1-ET, MEG AZ MNK-T IS, AZTÁN JÁTÉKTŐL FÜGGŐEN ÁLLJON HELYT A NEMZETKÖZI PORONDON. ÉHHEZ RENDELKEZÉSÉRE ÁLL ÁLTALÁBAN 16 JÁTÉKOS, X+1 FOCIVAL KAPCSOLATOS TULAJDONSÁGGAL.

átékos eladása, vásárlása, taktika kitalálása, meccseken csere és izgulás, utána nyilatkozat az újságíróknak, raportra menni a klubvezetőséghez, reklámszerződések kötése, szponzor szerzése, esetenként pályáépítés, edzésprogram kidolgozása stb., erről szól a menedzser élete. Nem egy leányálom, de ez a szép benne!

A Championship Manager 2 ugyanez, és mégis teljesen más! A CM2 magát az életet veszi alapul, igaz ez kicsit sokáig, egy DX2-66-oson is 15 percig tart neki. Az élet legenerálása után ki kell választanunk, mely csapatot óhajtjuk menedzselni. A csapatok a tavalyi bajnokságok végeredményének megfelelően vannak besorolva az első, második és harmadosztályba, illetve a Premier Ligába. Vannak külföldi csapatok is, de ezeket nem választhatjuk ki – ki kell őket érdemelnünk! A játékot nyolcan játszhatják egyszerre, menete Monopoly jellegű: először „A” menedzser végzi el teendőit, utána „B”, majd „C”, s ha mindenki kész van, akkor a program átmeví „telik-múlik az idő” módba, ugrik egy hetet, ugyanis a menedzserek hetenként egyszer töltik idejüket munkával, kivéve, ha valami fontos dolog történik hét közben – mondjuk meccs van!

A CM2 elképesztő mennyiségű adattal rendelkezik, rádásul napról-napra újakat gyárt és tárol, utóbbi 20 MB-on teszi! Ennek érzékeltetésére végigszaladok a menü, címszavakban felsorolom a főbb információkat!

Competition Info: nemzetközi versenyek (VB, EB selejtezők és döntők, nemzetközi barátságos mérkőzések, játékosok adatai), európai versenyek (BEK, KEK, UEFA, Szuper Kupa, illetve a számomra ismeretlen, ún. World Club Cup), az angol bajnoki és kuparendszer (Premier Liga, első-, második- és harmadosztály, FA kupa, Coca-Cola liga kupa, illetve Anglo-Italian Cup, Auto Windscreen Shield és FA Charity Shield), havi és éves díjak (hónap menedzsere, az év európai focistája stb.). Ezen versenyek és díjak összes adatát tartalmazza a program, olyan részletességgel, mint csoportbeosztás, mérkőzések sorrendje, eredmények visszamenőlegesen az ideit, illetve a tavalyi kupában.

Squad Details, azaz az egyes csapatok adatai: a játékosok listája poszt, kondíció, hozzáállás, rangsor, lőtt gólok száma, gólpasszok száma, mérkőzés játékos címe, heti fizetés vagy rangsor szerinti sorrendben. Továbbá a csapatot érintő általános információk: pozitív és negatív rekordok,

kiadások, milyen versenyeket nyert, meddig jutott a különböző kupákban, állása a bajnokságban fordulóról fordulóra, nézőszám, legnagyobb arányú győzelmek és zakók, ki-nevelt legjobb játékosok, átigazolások adatai. Taktika: milyen formációban, milyen játéktílussal lép pályára a csapat, az adott meccsre vonatkozó szabályok (cserek száma, hány külföldi játékos játszhat, hány pontot kap a győztes), a játékosok elhelyezkedése, mozgásteret (majdnem tökéletes taktikai képernyő). Az adott osztállyal és évaddal kapcsolatos adatok: évad program (mikor, hol, kivel játszunk, játszottunk), eredmények, táblázat, játékosok rangsora, góllövők stb. Ugyanezek az információk

Matthew Appleby (Darlington)							
Player Stats	Current Club	Contract	Transfer Info	Current Ratio	Manager Options		
Defender (Right)							
Born 16.4.72 (Age 23), England (no caps).							
Aggression	4	Pace	12	Passing	9		
Creativity	6	Positioning	10	Set pieces	6		
Determination	8	Shooting	2	Strength	13		
Dribbling	6	Slamming	13	Tackling	18		
Flair	7	Technique	8	Teamwork	11		
Heading	3	Work rate	11	Physical condition	73%		
Influence	12	Motivation	11				
Injury proneness	5	OK					
Intelligence	15	OK					
Making	20	OK					
Off the ball	11	OK					
Start this season	0	Goals	0	Assists	0	Yellow Cards	0
Domestic	0	Goals	0	Assists	0	Yellow Cards	0
European	0	Goals	0	Assists	0	Yellow Cards	0
International	0	Goals	0	Assists	0	Yellow Cards	0

Itt látható Appleby, a csodavédő összes adata



Tájkép csata közben...

ugyanilyen részletezettséggel minden csapatról!

Player Search & Transfer: ha új játékosra van szükségünk, itt kell körülnéznünk. A játékosok között a következő szűrőkkel válogathatunk: lekötés, szerződés, poszt, oldal, életkor, ár, csapata, nemzetisége. Kikerethetjük szaktanácsadók véleményét, kizárhatjuk a sérült és nem elérhető játékosokat, rendezhetjük a listát érték, rangsor, gólok, gólpasszok és CsK-k száma szerint. Megtekinthetjük a közelmúlt, az évad és a külföldi átigazolások adatait is.

Nem esett még szó a játékosok adatairól! Poszt szerint lehet egy játékos kapus, hátvéd, védekező, normál vagy támadó középpályás, támadó és csatár, illetve ezek értelmes keveréke. Játszhat bármelyik oldalon (jobb, közép, bal), sőt van akire több oldalon is számíthatunk. Nézzük a tulajdonságokat! Kapus: levegő tevékenység, agresszió, határozottság, befolyás (a csapatra), sérülékenység, intelligencia, passzolás, helyezkedés, kirohanás, állóképesség, lövések hárítása, erő, technika, hozzáállás. Mezőnyjátékos: agresszió, kreativitás, határozottság, cselezés, érzék, fejles, befolyás, sérülékenység, éberség, tempó, passzolás, helyezkedés, lövés, állóképesség, erő, szerelés, technika, hozzáállás. Továbbá minden játékoshoz: kondíció (%-ban megadva), sérült-e, ha igen, meddig, felépülés, biztosítás, eltil-



tás. Szerződésével kapcsolatban: mikor jár le, mennyi a fizetése, mikor kap jutalmat (pl.: ha feljut a csapat egy magasabb osztályba), speciális kitételek (ha érdeklik egy jobb csapat, faképnél hagy minket). Átigazolással kapcsolatban: igazolható-e, ha igen, mennyiért, mennyit ajánlottak, érdeklő-e az ajánlat a játékos, milyen a viszonya klubunkkal. Karrier szempontjából: az elmúlt években mely csapatokban játszott, hányszor lépett pályára, hány gólt lőtt, hány gólpasszt adott, hányszor nyerte el a Mérkőzés Játékos címet, sárgalapok, kiállítások száma, ranglista besorolá-

sa. Végül, mit tehetünk vele: kirakhatjuk az átigazolási vagy kölcsönzési listára (tényleg, lehet kölcsönözni is játékos!), az ingyenes listára (ez mi?), átigazolhatóvá tesszük (ilyenkor kezdenek figyelni rá), megszabhatjuk az árát, vagy köthetünk vele új szerződést.

Az FM játékok egyik legfontosabb része a mérkőzések összefoglalója. Nos, a CM2 ebben is teljesen egyedül, ugyanis nem összefoglalót ad, hanem élő közvetítést, méghozzá rádióon!!! Szerintem ez gagyi, még ha több, mint négy óra hanganyaggal rendelkezik is a program. Duplasebességű CD-ROM olvasó még kevés: hallani, hogy a csapatneveket külön fel kell olvasnia (pl.: „Bedobáshoz jut a... [szünet, CD bazirga]...Manchester United). A meccsek statisztikája már nem fér ide, ezek után el tudjátok képzelni: a meccs minden adata százalékosan, játékosok rész- és összteljesítményének pontozása, cserelehetőség, új taktika kidolgozása stb.

Nehéz helyzetben vagyok, mikor értékelnem kell a CM2-t. Szerintem ez, így ebben a formában sok, nem sikerült megtalálni az arany középutat az enciklopédia és a játék között. Felmerül az alap-probléma: nincs lehetőség a játékosok tulajdonságainak képernyőn történő összehasonlítására, a csapat összeállítás így a képernyők közötti kapcsolgatás teszi idegesítővé. Esetleg leírhatjuk az adatokat, de az meg hosszú és felesleges munka. A kidolgozás ugyanakkor nagyon szép, szépek a képek, áttekinthető a menük, hiányzik viszont a Help, és gyatra a kézikönyv. Az sem tetszik, hogy a szimuláció nagyon lassú, a „telik-múlik az idő” akár 2-3 percig tarthat. Hát, nem tudom! Azt hiszem, játszom még vele egy kicsit!

The Richfielder





SZÁMOMRA (MERT FIATAL VAGY! SZERK.) EDDIG ISMERETLEN CÉG (KOEI) HAJÓS JÁTÉKA. SOKBAN HASONLÍT A PIRATES!-RA, DE EGY KICSIT MÉGIS MÁS. A NAGY ELŐD AZONBAN GRAFIKAILAG JOBBAN KIDOLGOZOTT ÉS KONCEPCIÓJÁBAN IS ÖSSZETETTEBB VOLT. DE EZ NEM CSORBÍT SZINTE SEMMIT A NEW HORIZONS ERÉNYEIN. MERT HÁT ILYENEK IS VANNAK...

Az installálással volt némi problémám, mert minden egyes karakter helyére egy nagy X-et írt a gép, és így meglehetősen nehéz követni a képernyőn megjelenő utasításokat. Pellus gépén viszont gyönyörűen olvasható volt, de hosszas szenvedés után, végre sikerült az én gépemre is feltenni.

Az intro inkább felejtjük el, bár a zene egész jó (CD-ről játssza). Nem sokkal ezután bejelentkezik a „főmenü”, amely a maga három opciójával nem túlságosan fejtorő játék: Load Game, New Game és Quit Game.

Kezdjük a másodikkal. A következő képernyő egy Európa térkép, amin hat pacák (pardon: öt pacák és egy ifjú hölgy) képét szórták szét. Ezek azok a karakterek, akikkel végigjátszhatjuk a programot. Mindegyik más nemzetiségű (angol, holland, portugál, spanyol, olasz és török), más tulajdonságaik vannak és más a főcéljuk is. Persze ebben az is benne van, hogy mindegyikkel más nehézségű a játék végigjátszása. Válasszuk ki a nekünk legszimpatikusabbat, ekkor megjelenik egy kis ablak tulajdonságaival és főcéljának leírásával. Megváltoztathatjuk a nevét is, majd ha már minden OK, akkor indulhat is a játék.

Ha már elindult a játék, akkor saját hazánk fővárosában ébredünk. Nézzünk körül a kikötőben! A képernyőn található információk a következők: A bal felső sarokban láthatjuk a dátumot, alatta, hogy hány óra van. Lent, a bal alsó sarokban van egy olyasmi, hogy „Fame in...” és még egy szó. Ez három féle lehet, attól függően, hogy ki nek milyen a főküldetése: Piracy, azoknál, akiknek céljuk abban áll, hogy más hajók boldogságát tegyék tönkre; Adventure, akiknél a kalandos utazások és felfedezések a dominálók; és Trade, annál az egy szegény török fiatalembernél, akinek családja a vagyont gyarapítását a kereskedésben látta biztosítottnak. A hírnév alatt látható pénzünk, két felbontásban: 1 Gold Ignor 10.000 Gold Coinsot ér (az átváltás automatikusan történik, ha elérjük a 10.000 aranyat). Középen van a játékképernyő, annak közepén az a kis maszat, azok vagyunk mi. A jobb oldalon láthatjuk a város nevét, alatta hogy mennyire fejlett gazdaságilag és iparilag, valamint mennyit fektettek be ezek fejlesztésébe a kóbor kalandorok (havi max. 50.000 aranyat lehet beleölni). A Price Index azt jelenti, hogy nekünk milyen százalékkal adják a termékeiket. Legalul van még az irányító „csillag” és a jobb szélén a menük, amiről később lesz szó.

Ha már itt tartunk, nézzük meg milyen épületeket lehet egy-egy városban találni, és azokban mihez kezdhetünk:

NEW HORIZONS

Kikötő (nyitva a nap 24 órájában):

- Sail: elhagyni a várost.
- Supply: itt lehet feltölteni megfogyatkozott készleteinket.

A víz ingyen van, a kajáért átlagosan 20 aranyat kérnek hordónként, ezenkívül vehetünk faanyagot a kikötőkön kívüli javításokhoz (én soha nem használtam) és ágyúgolyókat. Ez utóbbinál mindig hány ágyúnk van a hajón, minden lövés egy egységbe kerül.

- Moor (csak a fővárosokban): a hajókat ott lehet hagyni a kikötőkben, meghatározatlan időre. Minden fővárosban maximum ötöt.

Fogadó (nyitva a nap 24 órájában):

- Check in: kivenni egy szobát. Ingyen van és reggel nyolckor ébredünk fel, akár 7.40-kor feküdtünk le, akár előző nap 8.20 -kor.
- Gossip: beszélni lehet más tengerészekkel.
- Port info (fővárosokban nem működik): megmutatja, hogy a város melyik európai hatalommal, mennyire szimpatizál. Ha eléri a 75%-ot egy országgal kapcsolatban, akkor ahhoz az országhoz fog tartozni.

Kocsmá (reggel 8.00-tól reggeli 4.00-ig):

- Recruit Crew: legénység toborzása. Az ár és mennyiség függ a kikötőtől (az utóbbi legfőképpen a gazdaság nagyságától). Érdemes először fizetni nekik egy kört (Treat).
- Dismiss Crew: a hajókról lehet kirúgni a legénységet.
- Treat: egy kör fizetése.
- Meet: beszélni más tengerészekkel.
- Waitress: a csapos kislány csábítgatása. Már az hogy odahívjuk, 10 aranyunkba kerül. Négy újabb opciót kapunk: a Tell Stories-zal történetekkel tömhetjük a fejt a felfedezéseinkről, amittől barátságosabb lesz; a Give Gifttel nekiadhatunk valamit tár-



Tengeri csata KOEI módra...

gyaink közül, amittől még barátságosabb lesz; az Investigate-tel információkat gyűjthetünk egyes flották helyzetéről és küldetéséről; az Ask Infoval kétfajta infot kérhetünk: a Job Infoval segíthet jelenlegi küldetésünk végrehajtásában, a Port Infoval elvileg a kikötőről kérhetünk infot, de nekem mindig azt mondták, hogy ez titok. (Mellékesen a Fogadóban úgyszólván megmondják.)

- Gamble: itt lehet szerencsejátékot játszani.

Nem nagyon érdemes, mert keveset lehet nyerni, és lassan.

Piac (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- Buy Goods: árut vehetünk. Ha nincs Tax Free Permittünk, akkor mindent 20%-kal drágábban adnak. Ezt az engedélyt az uralkodóknál kaphatjuk meg – fél évre szól. Gondoljuk meg, mikor veszünk, mert elég drága, úgyhogy csak akkor érdemes, ha biztosan kereskedni fogunk. Ahogy megy fel a rangunk, egyre olcsóbb lesz.

- Sell Goods: áruk eladása.

- Invest: pénzt befektetés a gazdaságba. Havi max. 50.000 aranyat fektethetünk be. Hónap végén

a befektetés összege nulla lesz, de megnő a gazdasági mérőszám. Ezzel lehet növelni a város szimpátiáját országunk iránt, és csökkenteni azon ország szimpátiáját irántunk, akié volt a város.

- Market Rate: megtudhatjuk az egyes árucikkek árát.

Hajóépítő üzem (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- New Ship: új hajót rendelhetünk. Meghatározhatjuk típusát (az ipar fejlettségétől függ, hány típust tud egy város építeni), anyagát (öt féle van, ez határozza meg a hajó „HP”-jét), és hogy mennyi hely legyen a legénységnek, az ágyúknak és raktérnek. Miután mindent megadtunk, közlik az árát (ha van Accounting tulajdonságunk, vagy a könyvelőnknek van, az megmondja mennyiért érdemes megvenni), megadhatjuk a nevét, és egy-két hónap múlva jöhetünk is a hajóért.

- Used ship: használt hajók vásárlási lehetősége.

- Repair: hajójavítás.

- Sell: néhány hajónk eladása. A zászlóshajót nem adhatjuk el.

- Remodel: ezen belül van négy opció:

- Figurehead: a hajó orrára tehetünk egy szörnyet, ami véd a viharoktól és a tengeri szörnyektől.

- Guns: ágyúvásárlás. 6 típusa van. Én a Culverint (ötös távolságra lő, viszont csak „C” osztályú a sebzése) és a Cannont (3-as távolság, „A” sebzés) ajánlom. Persze ezek a legdrágábbak is.

- Load Capacity: néhány száz aranytól néhány ezerig terjedő árfekvésben meg lehet változtatni a hajó legénység / ágyú / raktér arányát. Érthető módon, ha a raktér tele van áruval, akkor azt nem tudjuk alacsonyabbra venni a mostaninál, csak nagyobbra.

- Rename: új nevet adhatunk hajónknak – ingyen.

- Invest: befektetés az iparba. Ez az ipar mérőszámát növeli, egyébként ugyanaz a hatása, mint a gazdaságba való befektetésnek.

Céh (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- Job assignment: munkát lehet kérni. Öt fajta van.

- Deliver Letter: levélkézbesítés. Csak nagyon az elején éri meg, mert egyébként többbe kerül a legénység etetése, mint a fizetés (kb. 700 arany).

- Buy Goods: valahol venni kell néhány tonna árut, és a kikötőbe hozni.

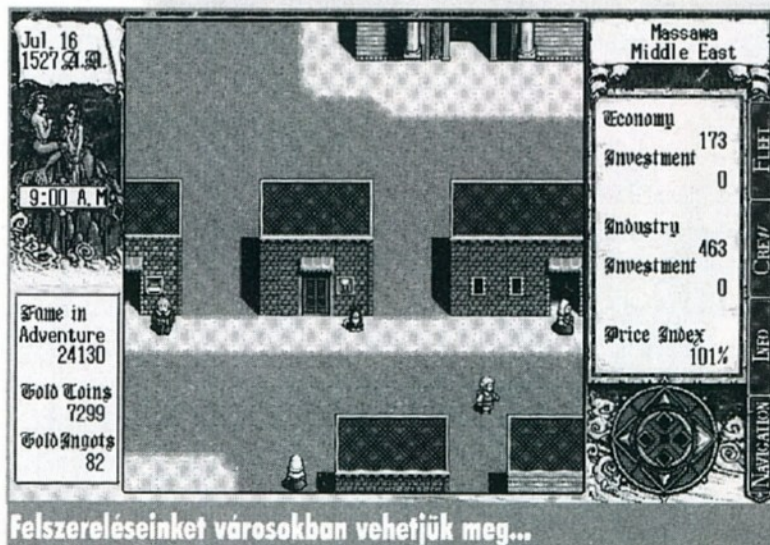
- Transport Goods: hasonló, mint az előző, csak megadott helyre kell elvinni, nem pedig vissza oda, ahol a munkát adták.

- Collect debt: ehhez el kell menni Velencébe, mert ott van a Marco Polo Bank főépülete, és ott megmondják, kitől kell begyűjteni a pénzt. Aztán be a kocsmába, ott fizetni egy-két kört, és akkor (jó esetben) valaki elmondja, hol található az illető.

Majd elmenni a megadott városba, behajtani az adósságot és vissza Velencébe.

- Defeat Pirates: a város körül le kell vernünk egy-két kalózt.

- Country Info: 100 aranyért információkat kérhetünk a hat ország egymás közti és hozzánk viszonyított hozzáállásáról és gazdasági erejéről.



Felszereléseinket városokban vehetjük meg...

Marco Polo Bank (reggel 4.00-tól este 7.40-ig):

- Deposit: számlát nyitni. Havi 3% a kamat, maximális számla 1.000.000 arany (ekkor már nem kamatozik tovább).
- Withdraw: pénz kivét.
- Borrow: hitel kérés. Havi 10% kamat. Ha egy hónapon belül visszavisszük, nincs rá kamat, tehát rövidtávrá ingyen megúszhatjuk.
- Repay: adósság visszafizetése.

Palota (reggel 4.00-tól este 7.40-ig, csak fővárosokban):

- Csak akkor lehet bekérkedni, ha már van valamilyen rangunk.
- Meet Ruler: találkozhatunk az uralkodóval. Ha elértük már azt a hírességi szintet a saját terünkön, hogy új rangot kaphatunk, akkor uralkodónk ad egy küldetést, ha teljesítjük, megkapjuk az új rangot. Azt, hogy elértük a megfelelő szintet, onnan lehet tudni, hogy minden kikötőben közli a pacák, hogy az uralkodó keres minket. Amennyiben nem ez a helyzet, akkor is találkozhatunk vele, de akkor három opciót kapunk:
 - Sphere of Influence: megtudhatjuk, melyek az adott ország szövetséges városai a világban.
 - Letter of Marque: egy ingyenes engedély, arra hogy irtsuk az ellenség flottáit. Csak akkor kaphatunk ilyen, ha a hírnevünk a Piracyban nagyobb, mint a másik kettőben.
 - Tax Free Permit: az előzőekben már említett „adókedvezmény” kérése.
 - Defect: a második dolog, amit a palotában kérhetünk, de saját országunkban nincs értelme, mert ez olyasféle állampolgárság kérése. Előfordul, hogy megakadályoz főcélunk elérésében.
 - Gold: támogatás kérése.
 - Ship: ugyanaz, mint előbb, csak hajóban.

Tárgybolt (reggel 8.00-tól este 7.40-ig, csak fővárosokban):

- Tárgyak eladására és vételére szolgáló helyiség. 20 tárgy lehet nálunk egy időben, ezeknek négy fajtája van: kardok, páncélok, hajózást segítő eszközök és az egyéb csecsebecsék. Az első kettőnek van egyfajta osztályozása, ami az egész játékra igaz: a D a legrosszabb, majd a C, B, A, és a legjobb a csillag.
- A következő négy épületen ugyanaz a jel van kirakva, de ezekből egy városban maximum egy található, így csak azt kell megjegyezni, melyikben kicsoda.

Térképész (nyitva a nap 24 órájában):

- Contract: ha van Cartography tulajdonságunk, akkor szerződést köthetünk az egyik térképész-stúdióval, és azok fizetnek, ha új területekről hozunk információkat.
- Learn Skills: a Cartography megtanulása.
- Report: a jelentés leadása az új területekről.
- Locate: ha valaki eladott nekünk egy kincses-térképet, megkérhetjük a térképészt, segítsen a koordináták megtalálásában.

Gyűjtő (nyitva a nap 24 órájában):

- Vele is ugyanúgy szerződést kell kötni, a Discovery pontban eladni neki a felfedezéseket (ezek is osztályozva vannak, mint a kardok és a páncélok). A Rumor pontban tippeket ad nekünk, hogy hol van még falu, amit felfedezhetnénk.

Asztronómus és Stratéga:

- Náluk lehet megtanulni a Celestial Navigation-t és a Gunneryt, mindegyiket (a térképészetet is) 47.770 aranyért.

Szerencsemondó (16.00-23.40):

- Különböző dolgokat mond rólunk. Az egyetlen lényeges, hogy megtudhatjuk mennyire hűségesek hozzánk tisztjeink. Egyébként a hűségük magától nő, ha hosszú ideje hajóznak velünk. De amíg nem teljesen hűségesek, ne nagyon bízunk rájuk kapitányságot, mert meglógnak az első csata alkalmával.

Templom vagy Mecset (reggel 4.00-tól 23.40-ig):

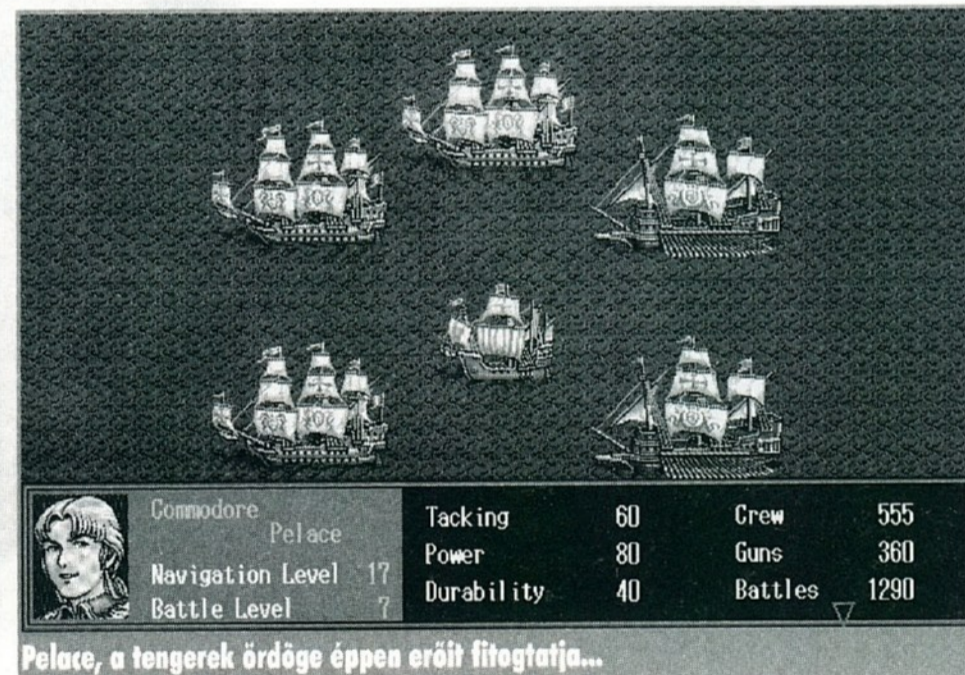
- Lehet imádkozni és adakozni. Mindkettő a szerencsénket viszi fel, az utóbbi jobban.
- Na ennyit az épületekről és most nézzük át az oldalsó menüket:

Fleet (F1):

- Fleet Info: a flottánkról ad infot.
- Ship Info: egy hajóról kapunk felvilágosítást.
- Rearrange: a hajók sorrendjének megváltoztatása. A csatákban lényeges.
- Scrap: saját hajó elsüllyesztése a rajta lévő legénységgel és rakománnyal együtt (magyarul érdemes őket először leszedni róla). De nem tudom minek, hisz a hajót el is lehet adni...
- Cargo Info: a rakományok listája.
- Log of Goods: hasonló, mint az előző, de ha nekünk vagy a könyvelőnknek van Accounting tulajdonsága, akkor az megmondja, hol adnak a legtöbbet érte.
- Transfer: a rakomány pakolgatása egyik hajóról a másikra.

Crew (F2):

- Change Captain: a különböző hajóinkra tiszteink közül rakhatunk kapitányokat. Itt lehet cserélni őket.
- Change Job Duty: a zászlóshajón mi vagyunk a kapitány, de itt vannak még más tiszt rangok is.
- A Bookkeeper a könyvelő, róla már volt szó, a Chief Navigator meg csak egy rang, amelyik több tapasztalatot szerez, mint a normál navigátorok. Minden tiszt, aki nincs beosztásban, az navigátor lesz a zászlóshajón.
- Transfer Crew: az emberek átcsoportosítása a hajók között.
- Assign Crew: meg lehet adni, hogy a hajók legénységeiből hányan irányítsák a hajót (a Min. Crew-nál legyen több, különben lassul a hajó), hány kémlelje a horizontot (nő a felfedezési



Pelace, a tengerek ördöge éppen erőit fitogtatja...

Commodore	Pelace	Tacking	60	Crew	555
Navigation Level	17	Power	80	Guns	360
Battle Level	7	Durability	40	Battles	1290

hatótávolságunk), és hogy mennyi csatázzon.

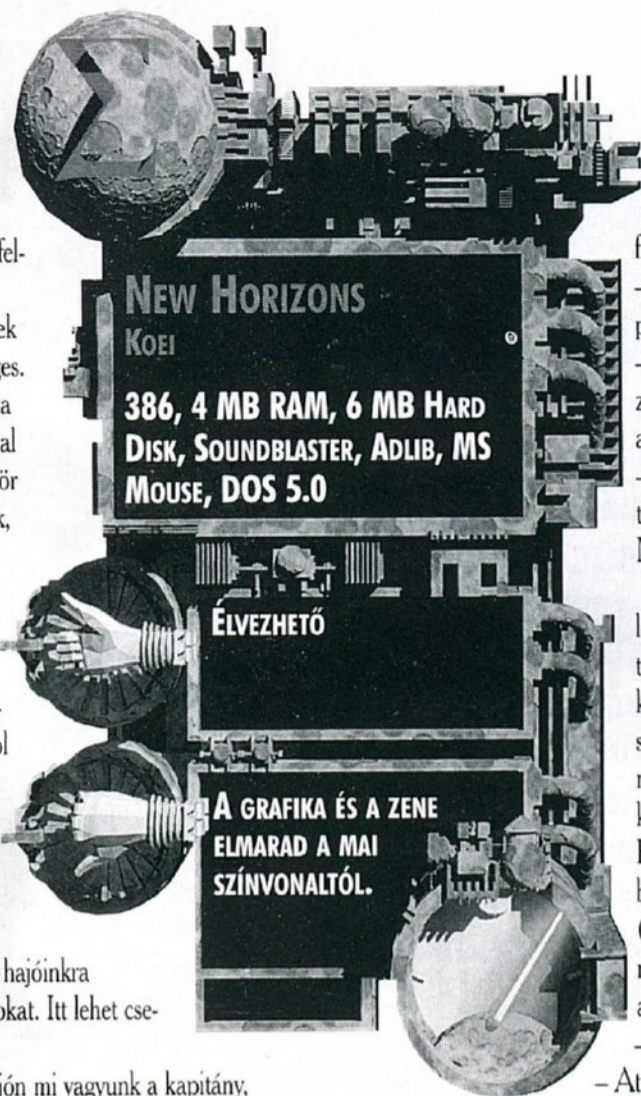
- Wages: a tiszték fizetésének növelése.
- Rations: a kajaadagok elosztása.

Info (F3):

- Mate Info: a tiszték tulajdonságai.
- Hero Info: a saját hírünket, pénzünkét és az országokkal való kapcsolatainkat mutatja.
- Items: a tárgyak felszerelése (kard, páncél) vagy használata.
- Discovery: eddigi felfedezéseink.
- Journal: hajónapló.
- Chart: a világ általunk már felfedezett része.
- Port Map: annak a kikötőnek térképe, amelyikben épp tartózkodunk.

Navigation (F4):

- Auto Sail: a várost kijelöljük, és az első tiszt odamegy (ha tud).



- Anchor: lehorgonyzás.
 - Go Ashore: partraszállás.
 - View: a képernyőn lévő flottákat nézhetjük meg.
 - Gossip: a mellettünk lévő flotta parancsnokával cseveghetünk.
 - Battle: hasonló, mint az előző, de másképp tárgyaljuk meg a dolgot.
 - Settings: a beállítások és a töltés/mentés helye.
- Még egy-két szó a csatáról:
- Csak úgy senki sem köt belénk (vagy csak nagyon ritkán), tehát az elején nyugodtan hajó-kázhatunk. Ha mégis csatára szánjuk el magunkat, akkor megjelenik a csataképernyő. Sok kis hajó, egymás hegyén-hátán. Kapunk egy kis ablakot is, ami-ben megjelennek az utasítások (csak a zászlóshajót irányítjuk mi, a többinek csak célpontot adhatunk):

- Move: mozogni.
- Attack: ha valamely ellenséges hajón kis célkereszt vagy kard (mellettünk lévőnél) van, akkor támadhatjuk ágyúval vagy megpróbálhatjuk lerohanni, és párbajra hívní az ellenséges hajó kapitányát.
- Info: különböző infot kaphatunk a saját és az ellenséges hajókról.
- Plan: a terv.
- Order: a célpont és a támadás módjának megadása.
- Wait: várni egy kört.
- Item: ugyanaz, mint az Info menüben.

- Escape: ha a képernyő szé-lén vagyunk, elmenekülhetünk. Ha párbajra kerül a sor, akkor is körök vannak. Különböző kardokkal állítólág más-más támadásfajta a leg-sikeresebb, de szerintem nagyjából egyforma. Három féle támadás van és erre három védekezés:

Thrust ellen Block Lash ellen Dodge és Strike ellen Parry.

Nekem a vívás soha nem volt az erősségem. Ez itt szerintem messze nem sikerült olyan jól, mint a Pirates!-ben.

Még nagyon sok mindent el lehetne mondani a játékról,

de lassan kifutok a helyből (az időt már rég lekéstem), így csak néhány tipp marad a végére:

- a szerencsejátékokat felejtse el, mint pénzfórrás. Én éjszákát átkockáztam, mégse lettem gazdag.
- ha pénz kell, kezd el kereskedni athéni Arttal és isztambuli szőnyeggel. Akkor a legjobb, ha először csak néhány szállítmány szőnyeget hozol Isztambulból, mert akkor igaz, hogy a szőnyegen vesztesz egy picit, de az Art ára lemegy, és azon sokkal többet keresel.
- augusztusban még véletlenül se próbáld megkerülni Afrikát. Két pillanat alatt elsüllyeszt a vihar.
- éjszaka nem lehet csatázni. Sőt, ha elkezdzünk egy csatát, és közben beesteledik, a csatának is vége lesz.

A maga nemében jó kis játék. Nem marad el (vagy csak alig) játszhatóság szintjén a nagy elődtől, sőt grafikailag és zeneileg sem, de nem is előzi meg.

Pelace

The Greatest Paper Airplanes

MINDIG SZERETTEM VOLNA REPÜLNI, MINT ANNYIAN, DE AZ ANYÁM NEM ENGEDTE. SZERINTE ELÉG IDEGESKEDNI VALÓJA VOLT ENÉLKÜL IS. IGY AZTÁN KIJÁRTAM A HÁRMASHATÁRHEGYRE, NÉZNI, HOGY TANUL VITORLÁZÓREPÜLNI A HAVEROM. AKI, MIUTÁN MEGSZEREZTE AZ ARANYKOSZORÚT, ELMENT MATRÓZNAK, MERT OTT TÖBB A PÉNZ MEG A NŐ. HOGY SZERETTEM VOLNA, HA AZ APÁM A CSÖGYÁRTÁS MELLETT AZT IS ELMAGYARÁZTA VOLNA, MIÉRT FÚJ A SZÉL! HOGY NEM A HAJLADOZÓ FÁK CSINÁLJÁK. VAGY ELVITT VOLNA SÁRKÁNYT EREGETNI. MIKÖZBEN MEGTANULTAM VOLNA AZT IS, MI TARTJA FÖNT A REPÜLŐGÉPEKET. HÁROMFÉLE PAPIRREPÜLŐGÉPET TUDOK HAJTOGATNI, MINDEGYIKET AZ ÁLTALÁNOS ISKOLÁBAN TANULTAM EL A TÖBBIETŐL. ÉS MÉG MINDIG NEM TUDOM, HOGYAN GYÁRTJÁK TEKERCSBEN A PAPIRT. AZ APÁM TIZENHÁROM ÉVE MEGHALT. A FIAMAT A CREATURE SHOCK ÉRDEKLI, NEM A PAPIRREPÜLŐGÉPEK. ÉS MOST MÉG ITT VAN EZ A ROHADT GREAT PAPER AIRPLANES CD IS, HOGY NÉZZEM.

A lemezen 13,5 megabyte anyag van, ami két százalékos kihasználtságnak felel meg, de ha mondjuk 6 hajlékonylemezen jelentették volna meg, ma már kevesebben vennék.

Huszonnégyféle repülőszerszentyű készítését lehet megtanulni a fázisonként vagy folyamatosan vetített, részletes magyarázatokkal kísért animációkból. Arról nem is szólva, hogy a gyűrűs füzet (formájában élvezhető program, lásd a képeket) egyéb lapjain megtaláljuk az abszolút alapvető aerodinamikai tudnivalókat, a papír, a hajtogatás – és a repülés történetét.

A tálalás színvonala azt sejteti, hogy egészen fiatal gyerekeknek szánták Kittyhawkék a terméket. Ehhez képest a program teljesen néma, a grafika, bár hibátlan, meglehetősen szikár vagy inkább konzervatív, egészében véve egy becsületes munkában megőszült cipőfelsőrész-készítő nagypapa számára szimpatikus.

Mint a mellékelt ábrák bizonyítják, a proggy simán futhat Win95 alatt is, de ezért természetesen nem vállalhatok garanciát. Két megabyte-ot pakol a merevlemezre, és telepítője alkalmas a termék nyomtalan eltávolítására is. Az animációk kétsze-

PREVIEW

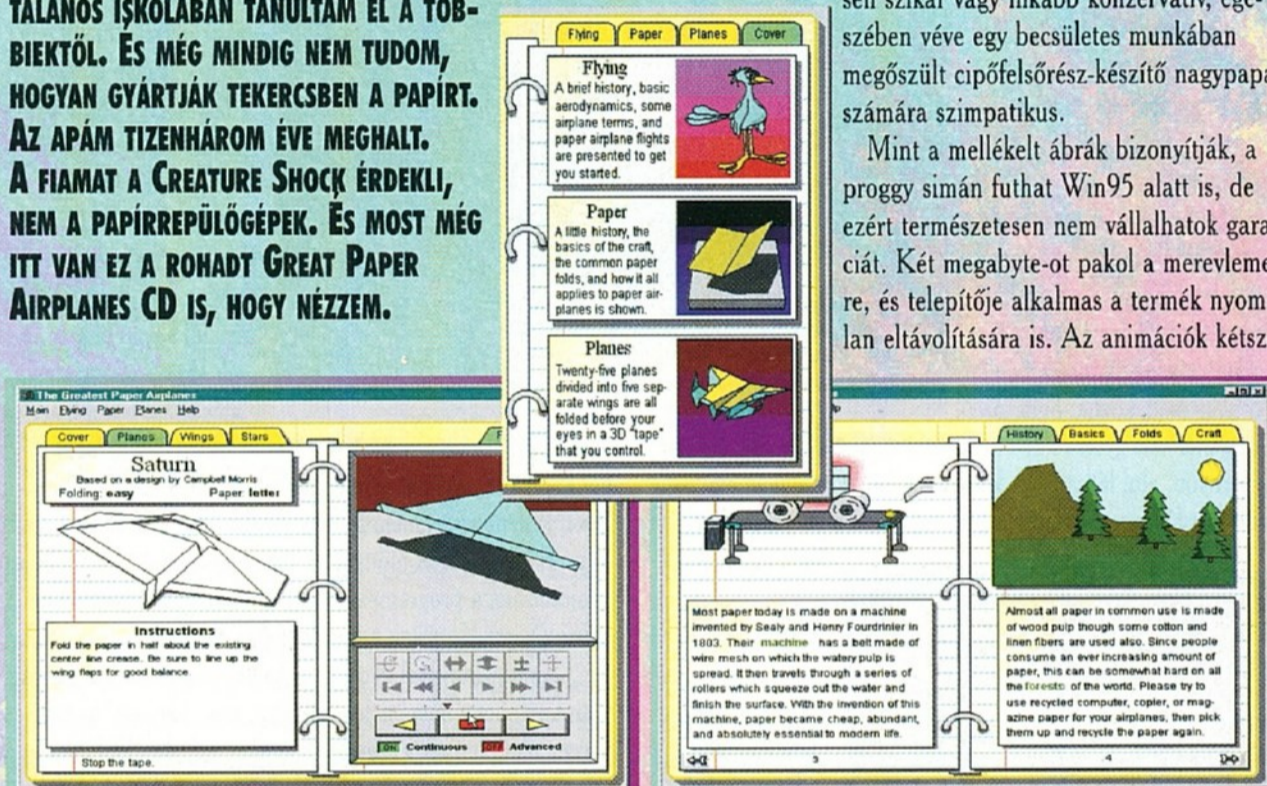
GAME-PORT

res sebességű CD-olvasó alkalmazásakor már gyakorlatilag simán folynak le.

Először megőrül az ember annak, hogy ki is lehet nyomtatni a hajtogatandó gépet, méghozzá kétféle mintázzal. Miután a papírra kerülő ábra sokadszori próbálkozásra is csonka, valamint nem középre esik, ez az öröm csökken. Majd amikor a sűgőfile-ből kiderül, hogy 8,5 x 11 hüvelykes, az amerikai szövegszerkesztő programokból már unásig ismert, de Európában sehol nem kapható „Letter” nevű és méretű papírt kellett volna használni, az élvezet megszűnik.

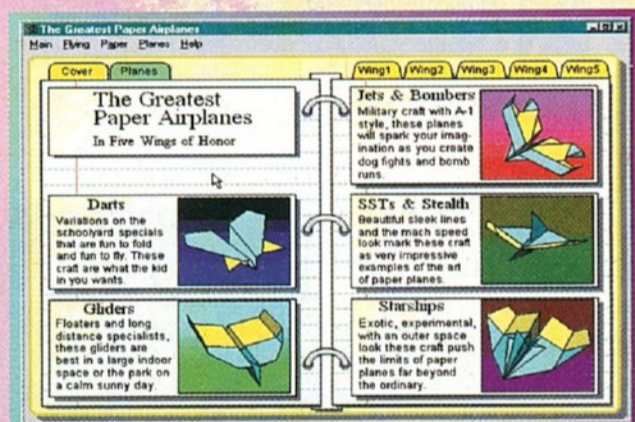
Arra a célra, hogy az érdeklődő felhasználó papírrepülőgép-hajtogatási ismereteit messze-messze az átlag fölé emelje, a termék tökéletesen alkalmas.

CZY



A Saturn dokumentációja...

Jusson eszedbe, hogy papírrepülők is fából vannak...



Jobb lenne, ha a katonaság is ilyenekből vásárolna...



SZERETEM, EZÉRT GYŰJTÖM AZ OLYAN JÁTÉKOKAT, AMELYEK NEM ILLENK BE A GYAKORI KATEGÓRIÁKBA (LŐVÖLDÖZŐS, AUTÓVERSENYES, KALAND, STRATÉGIAI). MINDIG ÖRÜLÖK, AMIKOR OLYAN AKAD A KEZEMBE, AMIHEZ HASONLÓT SEM LÁTTAM.

Színei és kialakítása miatt a Rubik-kockához hasonlít az Endorfun, bár semmi köze hozzá. (Hogy megértsük a névben rejlő szóciccet, elárulom, „endorfin”-oknak nevezik az emberi szervezetben bizonyos körülmények hatására termelődő, nagy hatású fájdalomcsillapító anyagokat, továbbá, hogy a „fun” angol szó tréfát, vidámságot, érdekességet jelent.) A képen is látható 11 x 11-es négyzethálón kell ide-oda görgetni akár egérrel,

akár a kurzorgombokkal a kockát. Ha olyan állapotban érkezik egy színes négyzet mellé, hogy a rágördüléskor felülre kerülő lap színe azonos a négyzetével, a kocka „felszedi”. Minden egyéb esetben a négyzet akadályt jelent, nem lehet átgurulni rajta.

Már az is kihívás lehetne, hogy egy adott kiosztást hány mozgásból, vagy mennyi idő alatt tud a játékos felszedni, de ez a mód nem szerepel a játékban. A program minden esetben egyre több és több színes négyzetet tesz le, amelyek végül megbénítják a kockát. Vannak különleges négyzetek (a képen a baloldali piros ilyen), amelyek valamiféle életerőt képviselnek. Ha elegendő életerőt szerzett a játékos, akkor jön a következő szint. (Amelyeket a rendelkezésünkre bocsátott egyszintű demoval nem volt lehetőségünk megtapasztalni.)

Háromféle játékmódot kínál az Endorfun: vagy a lehető leggyorsabban kell összeszedni az életerőnégyzeteket (Quickening), vagy a lehető legtöbbször kell mozgékonynak maradni (Lonevity), illetve a lehető legtöbb négyzetet kell felszedni (Abundance).

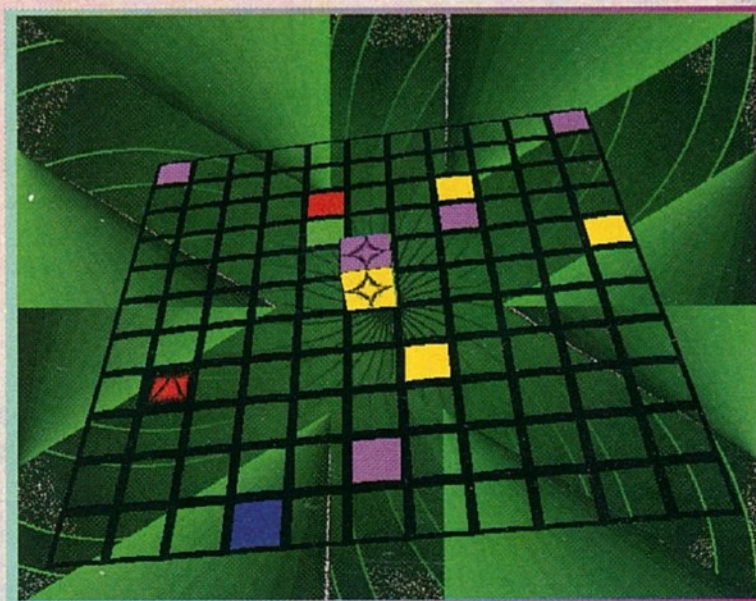
Az a legszimpatikusabb az Endorfunban, hogy igen egyszerűek a szabályok. Maguk az alkotók is tartottak tőle, hogy a mai csillogó, villogó, multimédiás, cyberspace-es világban nem fog kitűnni az alkotásuk, ezért némi árvalányhajat mellékelnek: vagy zenél a program, miközben ide-oda gurulgatunk, vagy zörejeket hallat; palettabözdörgetéssel animált színű háttereket, kockákat és életerőnégyze-

teket mutat, de ezt kizárólag 640 x 480, 256 színű üzemmódba állított Windowsban teszi (ja igen, az Endorfun windosos...); feltehetőleg szintenként változni fog a háttér és a zene (amelynek változatosságára utalhat, hogy a leghosszabb WAV file 512 kilobájtos, 11,78 másodperces).

Mindenesetre tartuk veszélyesen különlegesnek ama embertársunkat, aki a kísérőzene miatt szereti az Endorfun.

Kellemes, közepesenél valamivel nagyobb szellemi kihívást kínál ez a demóváltozatban mindössze 5 megabájtos játék – ha a kifejezetten zavaró árvalányhajakat kikapcsoljuk.

CZY



Mutáció sakktabla és Rubik-kocka között...

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

EGÉSZEN KOMOLY HÍRVERÉS UTÁN ÉRKEZETT MEG A MINDSCAPE LEGÚJABB JÁTÉKA, A THUNDERSCAPE. LEHET, HOGY ÉN VÁRTAM TÚL SOKAT A PROGRAMTÓL, DE MINDENESETRE TOVÁBBRA IS FENNTARTOM A VÉLEMÉNYEMET, MISZERINT AZ IGAZÁN JÓ SZEREPJÁTÉKOK NEM EBBŐL A MŰHELYBŐL KERÜLNEK KI... AZ, HOGY A DOBOZON ÖLES BETŰKKEL VIRÍT AZ SSI FELIRAT, MÁR NEM HAT MEG – A LEGJOBB SZEREPJÁTÉKOKON MINTHA NEM LÁTTAM VOLNA ILYESMIT!

Thunderscape

hagyományosan (vagyis a faj, nem, osztály és kinézet kiválasztásával), vagy a tulajdonságok egyedi módosítgatásával. Én ez utóbbit választottam, mert a könyv szerint így valamivel jobb karaktereket lehet létrehozni. Ez igaz is, csak éppen azt nem tudtam meg, hogy milyen karaktereket sikerült generálnom! Egy idő után ugyanis azok, akiket a program nem tartott varázslónak, szépen kezdtek ellustulni a varázslattanulás terén – függetlenül attól, hogy mennyi pontot adtam nekik szintlépéskor a varázslás erősítésére. Mondanom sem kell, hogy nem éppen hízelgő jelzőket mondtam ilyenkor, hiszen az elosztható skillpontok egy része elúszott!

Főképernyő:

Miután sikerült összeszedni négy hősnöket, el is indulhatnánk a játékban! Az üres helyek számából fantasztikus érzékkel megsejtjük, hogy még két NPC is csatlakozhat hozzánk (meglehetősen gyorsan betelnek majd ezek a helyek is). A főképernyőn, alul láthatjuk a karakterek képét és életerejét, míg oldalt (a főképernyő alatt) a 6 fő vezérlőikon helyezkedik el. (lásd a táblázaton!)



Ha harc, hát legyen harc...

megtartjuk a kulcsokat és scrollokat (mint ahogy én tettem). Ez utóbbit azért, mert a térképre nem lehet írni semmit, és nagy naivan azt hittem, hogy lesznek több dungeont összekapcsoló nagy feladatok...

Tárgyak:

Meglehetősen sokféle fegyver és páncél található a programban (amelyek részletes leírását közli is a kézikönyv). Természetesen az igazán használható (mágikus) tárgyakét nem, így a gépkönyvet ismerők sincsenek igazán nagy előnyben a gonosz kalózzal szemben! Azonosító varázslat ugye nincs (minek az?), így legfeljebb a boltokban lehet némi pénzért információt kapni tárgyainkról. Persze az egyszerű játékos azt hiszi, hogy

ilyenek gyakran lesznek! Nem, kérem szépen! Majdnem fehér holló ritkaságúak, és ráadásul annyi nagy (3D!) labirintuson kellene visszamenni, hogy inkább hagytam az egészet, és próbálkozással döntöttem el, mit is használok. Másik bájos tulajdonsága a programnak, hogy a használatlaltal nem nő az ügyesség, ezt kizárólag a szintlépéskor kapható skillpontokkal javíthatjuk. Magyarul gyorsan el kell döntenie minden karakterünknek, hogy mivel is fog harcolni, mert két vagy három fegyver skillpontjait felnövelni nemigen tudjuk... Ehhez még hozzátenném, hogy milyen jó, hogy lőfegyverek csak a játék közepén lesznek, így mire megtaláljuk őket, már mindenki profi a többi fegyvertípus használatában...

A karakterképernyőn felöltöztethetünk mindenkit, itt csak egy apróságra kell figyelni: gyűrűket is adhatunk hőseinkre, amihez a bal

A továbbiakban végigszaladunk a fő kategóriákon (karaktergenerálás, tárgyak, harc stb.), és mindenhol megpróbálom közreadni az esetleges – természetesen szubjektív – pozitívumokat, illetve negatívumokat, amiket a tesztelés során találtam.

Fajok és karaktergenerálás:

Természetesen itt sem tudták megállni a készítő, hogy egy „teljesen új világban“ ne legyen néhány eddig ismeretlen faj is. Tehát a dwarfok, elfek, emberek mellett találkozhatunk faerkinekkel (emberek és faerie-k kereszteződése), ferrannokkal (emberek és állatok közti mutáns átmenetek), goreaouxokkal (majdnem goblinok, de persze ez csak az



Végre egy jól öltözött ijasz...

én gonosz leegyszerűsítésem), jurakkokkal (szerintem orkféleségek) és rapacianokkal (gyík-félék). Ezek után a karaktergenerálás kétféleképpen történhet:

van hatása a csata kimenetelére, hogy mit választunk az egyes ellenfelek ellen!

Varázslás:

27 db varázslatból választhatunk (nem valami sok), melyek jórészt ismertek a korábbi SSI játékokból. Lehetőségünk van a varázslat erejét növelni (a vízszintes nyíllal), ami melegen ajánlott, mert az alaperősség gyakorlatilag semmire sem jó. Ezzel a résszel sem voltam megelégedve, tudniillik ha tényleg azt szeretnénk, hogy bejőjön a varázslat, és üssön is valamikor, akkor mondjuk a tűzlabdát legalább 60-as erővel (60 manapontot felhasználva) kell ellőni. Ekkor mondjuk üt is mindenkin 30-40 Hp-t. De akkor már egyszerűbb megkérni Bertet, hogy csapjon kétszázat a fejbe! Nem? De bizony! Így aztán nálam a varázslók bizony csak gyógyítottak – így is elég simán nyomultam előre...

Az egyéb opciók, mint például a zsákban kotorászás (inventory) és a beszélés (talk) elég egyértelműek, ráadásul nem is nagyon kell használni őket. Annyit érdemes még megjegyezni az inventoryról, hogy mindenkinél 4*8 db tárgy lehet, ami nevetségesen kevésnek fog bizonyulni, legalábbis ha

THUNDERSCAPE
MINDSCAPE / SSI

DX-66, 8 MB RAM, 25 MB
HARD DISK, SB 16, AWE 32,
GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

ÖSSZESSÉGÉBEN TÜRHEŐ.

RÉSZLETEIBEN SOK A
PROBLÉMA.



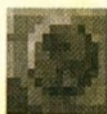
nyilazás: ha valakinél van ilyen jellegű fegyver.



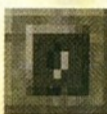
varázslás: az éppen aktív karakterrel.



letérdelés és felállás: használata melegen ajánlott, mert a talaj néha elég nehezen látható, és könnyen elmehetünk kisebb tárgyak mellett. Mivel mozgásunk nem lassul, és a csatában sem tapasztaltam semmi hátrányát, egy idő után térdem kúsztam mindenhol. (Röhögj!)



automap használata előtt néhány nyugtató bevétele erősen ajánlott! Szerintem egyébként a program egyik leggyengébben sikerült része! Elvileg a „3D automapping” remek dolog, de sajnos ezen elég nehéz bármit is kivenni. A padló színárnyalatai hivatottak a magasságkülönbségeket jelezni, ezenkívül láthatjuk még az ajtókat és az ellenfeleket(??). Az, hogy a térképet lehet forgatni, meg nagyítani és kicsinyíteni sajnos nem sokkal javítja az összképet: sok a takarási hiba, ha nem vízszintes talajon állunk, azt sem látjuk, hol vagyunk stb. Egyszóval harmatgyenge...



save és load: 4 helyre menthetünk, de mindig meg kell adni a nevet is, ami egy idő után kissé idegesítő. Miért nem lehet ugyanazon néven rámenteni az előzőre?



opciók: itt állíthatjuk a nehézséget, a hanghatásokat, a segítő szövegek megjelenését és a fegyveranimációt. A nehézségről csak annyit, hogy nem akartam hinni a szememnek, mikor megláttam a leírását a könyvben! A különbség annyi, hogy minél nehezebb szinten játszunk, annál kevesebb skillpontot kapunk szintlépésenként, és annál keményebbek lesznek a szörnyek. Magyarul minél nehezebb szinten játszunk, annál jobban szívjuk magunkat! Semmi bónusz nem jár annak, aki erősebb szinten indul neki a kalandnak! JAJ! Erről már nem is írom le a véleményemet...

TÁMADÁS



standard attack: semmi különös, mindent ehhez viszonyítunk.



berserk attack: dupla esély a találatra, de viszonylag védtelenek maradunk.



attack for vitals: az ellenfél létfontosságú szerveit (többnyire a fejét) célozzuk. Ha találunk, akkor nagyobb ütünk, de természetesen a találat esélye kisebb.



feint attack: körülbelül a figyelemvonásnak felel meg. Egyik karakterünk bőszen suhogtja a tőrét, míg a többiek szépen levágják a meglepett ellenfelet.



mighty blow: viszonylag ritkán találó, de nagyon erős támadás (3x).



shield bash: lökünk még az ellenfelet egyet a pajzsra! Sajnos a pajzs védőhatása áran...



kick: aki karatélyozni is tud, annál lehetséges így is támadni. Elég hatékony, ha magas az illető martial arts skillje. Itt jegyzem meg, hogy nagyon magas skillle többször lehet támadni egy körben!



close combat: rövid fegyvereknél (kés, tőr) hatásos lehet, de a védekezési képességet lecsökkenti.

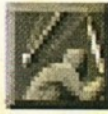
VÉDEKEZÉS



defensive attack: csökkentett erejű (védekezésre koncentrált) támadásnak nevezném.



stop thrust: pole arm jellegű fegyvereknél alkalmazható a támadó elsodrására és visszatámadásra.



dodge: az akrobatika skill használata (pl. elhajlás).



flee: bátor és biztos taktika!

REJTŐZÉS



hide: elrejtőzés – sajnos magas skill kell, hogy biztosan sikerüljön (én inkább támadtam, mert nem nagyon jött be).



backstab: előmerészkedés – egy apró szúrással megtétézve.

NYILAZÁS (TÁVOLSÁGI FEGYVEREK)



shoot: a standard támadásnak felel meg.



attack for vitals: szintén van megfelelője a normál támadásoknál.



aim: minden célzással eltöltött kör után 50%-al nő az esélyünk a találatra.

kéz irányába kell klikkelgetni (ekkor megjelenik a kéz képe és felrakhatjuk a gyűrűt).

Az itt látható egyéb tulajdonságok elég szokványosak (talan az egyetlen kivétel a Will, ami akaraterőt jelent). Mellesleg ezek számától sem voltam elájulva – attól meg pláne nem, hogy gyakorlatilag változatlanok a játék során.

Ha megpróbálnám összefoglalni, milyen is az összbemomásom a Thunderscape-ről, akkor meglehetősen bajban lennék. Nem mintha nem tudnám eldönteni, hogy szerintem jó vagy rossz, hanem inkább az a baj, hogy az utóbbi időben nem kényeztettek el minket szerepjátékokkal! Így aztán a nagy ínségben én is túltettem magam a sok kisebb-nagyobb problémán, és belefogtam a program végigjátszásába. De ekkor sajnos közbeszólt a sors és a Sir-Tech, aki gonosz módon kiadott egy játékot – és úgy pártoltam át abban a pillanatban a másik CD-hez, mint rossz lány a gazdagabb klienshez! De ez már egy másik történet! Furdalja az oldalakat, hogy mi is lehet a címe, mi? Csak azért sem árurom el, de biztos lesz valahol errefelé egy cikk róla...

Szóval a grafiká(r)ól annyit mondanék, hogy ismét sikerült egy 3D szerepjátékot csinálni, de ez sem lett jobb, mint a többi. Tele van hibával: mondjuk falon keresztül lövöldözhe-

tünk, a titkos ajtóknál remeg a grafika (ez jó vicc!), az ajtók papírvékonyaságuk és simán ránk záródhatnak stb. Sokszor kifejtettem már abbéli véleményemet, kár ezt a típusú grafikát forszírozni szerepjátékoknál - de hát a kor szava erősebb. Ha viszont már megcsináljuk, akkor nem az Ultima Underworldöt kellene mintának venni (bár szerintem a Thunderscape még annál is gyengébb), hanem minimum a Stone Prophetet.

A zene „nagyon jó”, főleg azok élvezhetik, akiknek a CD-jük és a hangkártyájuk nincs összekötve. Egyébként néha bizony voltak read/write errorok a zenélés közben, tehát egy idő után szépen kikapcsoltam az egészet (egy-két egész tűrhető szám azért van). Az effektek közben persze a hangkártyáról szólnak – szerintem nem túl szépen (mindenki hörög, nyávog vagy sipít), de voltak akik szerint ezek egész jónak számítanak.

Végül a játszhatóságról már több helyen nyilatkoztam az ismertető során. Sok kisebb-nagyobb hiba van a programban, amiket ráadásul a gigantikus labirintusok tömkelegén (22 db) keresztül kell elviselni. Ha nincs jobb (de van), akkor el lehet játszogatni vele, de én bizony abbahagytam a 15. labirintus környékén... Sajnos nálam csak közepes kapott a program, és

nem is merem ajánlani igazán senkinek, legfeljebb UUW nosztalgiából érdemes belefogni...

Pellus



A térkép hasznos segítőtárs lenne...

UTAZÁS A KÉPZELET SZÁRNYÁN VIRTUÁLIS VALÓSÁG FORTE VFX-1 SISAK A VR STANDARD

MÁR KAPHATÓ
A DÍNYVERTES SISAK!



MMP
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest
Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208
Fax: 322-4027



180.000 Ft + ÁFA



VALAKI ISMEREI A SIR-TECH NEVŰ CÉGET? ESETLEG VALAMI RPG SZERŰSÉGET MÁR KIADTAK? HMMM... MINTHA DERENGENE: SORCERY VAGY WITCHERY, VAGY VALAMI HASONLÓ (ESETLEG SZÁMOK IS VOLTAK MÖGÖTTE MEGTÉVESZTÉSÜL). SZÓVAL, HA EDDIG NEM IS ADOTT VOLNA KI SEMMIT, AKKOR A REALMS OF ARKANIA II. ÖNMAGÁBAN IS ELÉG VOLNA! SZERINTEM MEGSZÜLETETT AZ ADU ÁSZ 1995-BEN, RPG KATEGÓRIÁBAN!



A esetleg még nem derengene, hogy melyik játékról van szó, annak az lehet az oka, hogy egyszerűen csak más néven ismeri, pl. „Das Schwarze Auge“ vagy „Star Trail“. A korábbi lemezes verzióhoz képest megtuningolták a grafikát (több mellék esemény) és a hangokat (a rövid betétek alatt és a csatákban beszélnek a szereplők). Kalózok nagy „öröme“ elég sokféle képp le van védve: egyrészt CD-s, másrészt kódot kér, harmadrészt olyan bonyolult, hogy gépkönyv nélkül nem igazán lesznek sikerélményeink. Természetesen a leírásban sem tudok minden részletre sort keríteni, de legalább annyit megpróbálok elérni, hogy el lehessen indulni, és valami elképzelés legyen a játék összetettségéről. Lépésről lépésre történő megoldást ne várjon senki, mert egyrészt annyi szálon fut a cselekmény, hogy ez kvázi reménytelen lenne, másrészt én is elég régen mentem át rajta, és nem emlékszem minden részletre (de most újra nyúzom, szóval, ha valaki elakad, szívesen segítek).

A karaktergenerálással kell kezdenünk. Az egyszerűség kedvéért erre 4 mód is van: 2 nehézségi szintet választhatunk, és mindegyiken belül az előre generált vagy saját emberekkel is elindulhatunk. Az egyszerű szinten annyi a könnyítés, hogy nem kell foglalkoznunk a rengeteg tulajdonsággal: a gép a játék elejétől kezdve mindent nyilvántart és kezel (persze esetleg nem úgy, ahogy mi szeretnénk). Természetesen Pellus bácsi azonnal a legbonyolultabb esetnek vágott neki, és elkezdte generálni a saját embereit.

Nehogy azt higgyük, hogy itt már minden megy, mint a karikacsapás! Érdemes egy bizonyos sorrendet betartani:

1. Kezdjük a névadással!
2. Nem választás (nincs különbség férfiak és nők között, csak megjelenésben).
3. Osztály választás – na itt kezdődnek a csavarok! Két módja van: a „Free selection of a class“ egy lépésben megadja a kívánt karaktert, de úgy, hogy minden tulajdonságnál a lehető legkisebb értéket dobja a gép. Sőt! Alapértelmezésben minden tulajdonság 8-13 között lehet, de ilyen esetben csak 8-12 közötti értékeket kapunk! A rossz tulajdonságok (itt a magas értékek a rosszak) is 3-7 között lesznek, szemben a kézi dobásnál kapható 2-es értékkel.

A jó tulajdonságok:

Courage (CR): a harcban a gyors döntési képességet jelent, sőt a mágiaellenállásra is befolyással van.

Realms of Arkania II.

Wisdom(WD): a mágiatudás alapja (egészen meglepő módon).

Charisma(CH): köznapi nevén szépség (néha hasznos, főleg tolvajnál).

Dexterity(DX): harcban a célzás képességére van hatással (fegyverrel vagy akár mágiával).

Agility(AG): hirtelen eseményekre (katasztrófák) való reagálás. Csatában az ellenfél fegyverének kikerüléséhez sem árt.

Strength(ST): a brutalitás fokmérője. De a pusztázó izomerőn kívül az azzal való bánást és a terhelhetőségi fokot is meghatározza.

Intuition(IN): megérzés. Őrségben lényeges, de a mágiahasználatot is segíti.

A rossz tulajdonságok:

Superstition(SN): babonáság. Babonás emberekre a mágia sajnos jobban hat...

Acrophobia(AC): magasságiszony. Hegyekben kellemetlen lehet.

Claustrophobia(CL): magyarul ugyanez a neve – a karakter nem kedveli a szűk helyeket (esetleg csatázni sem nagyon akar).

Avarice(AV): kapzsiság.

Necrophobia(NE): félelem a halottaktól. Értelemeszerűen hátrányban leszünk, ha velük kell harcolni.

Curiosity(CU): kíváncsiság. Általában a nagy hősök és mágusok fő hibája. Csak hogy ők túlélnek...

Violent Temper(VT): forrófejűség (nem sok hátrányát tapasztaltam).

Minden karakterosztálynak van néhány alapkövetelménye, amelyet ki kell dobniuk:

Nézzünk most egy példát a generálásra! Először bízzuk a gépre a Pellus nevű, férfi Silvan elf generálását! Az eredmény: 8, 8, 12, 8, 12, 8, 12, 4, 7, 7, 4, 7, 7, 4 lesz (ha nem, akkor az csalás – bevallom ezt nem próbáltam ki, csak elhittem a gépkönyv szövegét).

Most generáljunk mi (ezt viszont kipróbáltam!). Természetesen az első dobásunk 13 (addig csináljuk, amíg az nem lesz). Ezt hozzárendeljük a CH-hoz. A második 11 – ez legyen mondjuk az ST. És így tovább... Nem valószínű, hogy sikerül 3 db 13-at dobni, de ne keseredjünk

	CR	WD	CH	DX	AG	ST	IN	SN	AC	CL	AV	NE	CU	VT
Jester	11			12	13			7						
Hunter					12		12			7				
Warrior	12				11	12					7			<=5
Rogue	13			12	11						7			
Thorwalian	11				11	12		6		4				
Dwarf				12		12					7			
*Witch/Warlock			13				12		<=4					
*Druid	13	12										<=4		
*Magician			13	12				<=4					6	
*Green elf				12	12		13			<=4				
*Ice elf				12	13		13	<=4		<=4				
*Silvan elf				13	13		13	<=4		<=4				<=4

* jelöli a varázslóosztályokat

el! Ha egyébként nagyon jó a karakter, akkor apró módosításokat még végezhetünk (Change Basic Values menüpont). Ilyenkor 1 jó tulajdonság pont növelésért kettő rossz tulajdonság pontot feláldozva, még betuszkolhatjuk a karaktert az adott osztályba. Például a végeredmény 10, 11, 13, 10, 12, 11, 13, 2, 3, 6, 4, 2, 7, 4 lett. Ugye 1 db 12-es helyett kellene 13! Semmi probléma: ezt megnöveljük, és mondjuk az SN-t és az NE-t is eggyel növeljük (vagyis itt rontunk!). Az eredmény: 10, 11, 13, 10, 13, 11, 13, 3, 3, 6, 4, 3, 7, 4, ami már megfelel egy Silvan elfnek! Lezárás képpen és egyszerismind ellenőrzésképpen kijelöljük az osztályt.

4. Arckép kiválasztása.

5. Az arckép kiválasztásával egy időben számos egyéb tulajdonság is megjelenik, úgymint pénz (arany, ezüst, réz, a váltószám 10), magasság és súly. A vallás (deity) ritka esetekben bónuszokat jelenthet, illetve segíthet az istenekhez való imádkozásnál. Az életerőpontok (LP) a karakter egészségét reprezentálják, ha ez az érték 5 alá csökken, az illető elveszti az eszméletét, ha eléri a 0-t, meghal. Természetesen gyógyítással, varázslással vagy varázslatokkal növelhető. Az asztrálpontok a varázslók mágikus erejét jelzik. Ezeket alvással, frissítő italokkal vagy meditációval (néhány osztálynál csak kábítószer segítségével!) szerezhetjük vissza. A kitarás (endurance) a csatabeli mozgáspontok (MP) meghatározásánál lényeges – elsősorban az erőtől és az életerőpontoktól függ. A mágikus ellenállás (MR) alapve-



A csata érdekes, de átlátható perspektívája...

tően a CR, WD és az SN tulajdonságoktól függ, és a varázslattesztáló képességet jelöli.

6. Advanced szinten még mindig nem vagyunk kész, ugyanis el kell osztanunk a képzettség pontokat (skill points). Ez egyrészt a fizikai képességeket jelöli (pl. fegyverforgatás, úszás, tolvajlás stb.), másrészt a megfelelő osztályoknál az egyes varázslatok ismeretét. Minden érték -20 és +18 között mozoghat. Varázslatoknál a -5 alatti érték olyan fokú járatlanságot tételez fel, hogy semmi esélyünk nincs a sikeres varázslásra. Efelőtt egyre nagyobb eséllyel leszünk sikeresek, és egyre hatékonyabb (erősebb) lesz a varázslat is. Természetesen minden varázslatnál adott (1-3) a próbálkozásaink száma! Érdemes nem elfelejteni, hogy szélsőséges esetben előfordulhat, hogy szindépésként semmit sem vagyunk képesek

növelni, mert állandóan pechünk van. Nyilván egy -10-es és egy +10-es tulajdonság növelésére nem azonos az esélyünk. Mindenkinek magának kell eldöntenie, hogy inkább sok tulajdonságot hoz fel minimális szintre (viszont kevés próbálkozást süts el a levegőbe), avagy kevés dologban lesz profi, viszont sok próbálkozása kudarcba fog fulladni.

Bizonyos osztályoknak, egyes varázslatosztályoknál speciális lehetőségei vannak. Minden varázslásra képes osztály meghatározhatja, hogy szintlépéskor hány pontot tesz az LP és hányat az AP növelésére.

Osztályonként változik azoknak a varázslatoknak a köre, ahol az illető magasabb alapértékről indul. Így például van-



Az elfek éjszaka is jobban látnak...

tot (öreg Fate-eseknek ugye ismerős a dolog)! Például egyes városokban nem akarják kiszolgálni elfünket, esetleg kevés az életmentő felszerelés.

– az úszás nagyon fontos tulajdonság, mert az Ocean's Floor meglehetősen drága varázslat, és rövid ideig tart! A 9-es skill már elég is lesz (nálam 6-ossal még fulladozott a varázsló).

– az üzletből lopás veszélyes, nemcsak a kitiltás miatt, hanem mert az összes pénzünk is rámehet! A kocsmában legfeljebb elagyabugyálnak és ki-dobnak.

Végül az értékelés.

A grafika szerintem egészen jó! A 3D-s részek is egész tűrhetőek, és jól vannak vegyítve a felülnézeti (utazás) és egyéb állóképekkel. Ha valaki nem hiszi, hogy tényleg van 3D-s mozgási lehetőség, az kapcsolja ki a Stepping mode-ot, és ralizzen egy kicsit a városokban (tök jó! Még be is dőlnek a kanyarokban az emberek).

A zenével sem volt semmi különösebb baj, a több hangkártya kezelésétől eltekintve! Azt nem egészem értem, hogy ha a zene mehet GUS-ról, akkor az effektek miért nem? Mivel a program kézzel nem engedte beállítani az SB paraméte-



Atyám, a szellemeséged határtalan...

reit, valószínűleg valamit félredekartált, így elestem a GUS+SB duótól. A másik probléma az volt, hogy sajnos elkövettem azt a hibát, hogy meghallgattam a Star Trailt Rolandon (egy rendes erősítőn, szépen a szoba közepén gubbasztva). Ajjaj! Gyerekek! Marha jó hangkártya a GUS, de csak addig, amíg nem hallottatok egy Rolandot. Sajnos be kell szereznem egyet (de mi a fenét csináljak a mostanival?).

Utoljára következik a játékok fekete báránya a játszhatóság! Sejtteni azért már lehet, hogy nincs rossz véleményem: valóban, szerintem 1995. szerepjátéka toronymagasan a Realms of Arkania II.! Kisebb hibák és kifagyások azért vannak (általában akkor, ha utazás módból beérkezünk egy helyszínre), de mindent egybevetve ez a legkomplexebb, legnehezebb és legszebb szerepjáték az idén. Különös hangsúllyal esik latba a legnehezebb jelző, mert a DM2 is jó volt, csak nem 1 hónapig, hanem 3 napig. Azért szerepjátékoknál az is fontos, hogy ne egy hétvégéig tartsanak! Összefoglalva: igazi szerepjátékosok ne hagyják ki, még igazibak támogassák annyival ezt a „teljesen ismeretlen” céget, hogy meg is veszik! Még egy utolsó jó tanács: GUS tulajdonosok ne dőljenek be gonosz Roland tulajdonosok invitálásának, ami a hangkártyájuk meghallgatását illeti – kivéve, ha az illető más nemű és feltűnően csinos. De ez már más probléma(?).

Pellus

Osztály	Név	Lore	Leírás	
Dispell	Domination	D	kontroll visszaszerzése	
	Destruction	M	mágikus tárgy energiájának elvonása	
	Guardian	M	mágikus védelem	
	Illusion	M	illúzió eltüntetése	
	Transformation	W	transzformáció eltüntetése	
Domination	Ball and Chain	E	menekülés megakadályozása	
	Bambaladam	E	baráttá tevés	
	Evil Eye	D	uralom az agy felett (cool!)	
	Great Need	W	vágyakozás	
	Confusion	D	zavarás	
	Master of Animals	D	baráttá tevés állatoknál	
	Horriphobus	M	megijesztés	
	Astral Theft	D	AP lopás	
	Respondami	M	igazságmondásra kényszerítés	
	Meekness	W	állatszselidítés	
Demonology	Somnigravis	E	altatás	
	Dance!	D	táncolni!	
	Blood and Furor	M	lesser demon megidézése	
	Banish Spirits	D	szellemek elűzése	
	Conjure Spirits	D	szellemidzés	
	Heptagon	M	greater demon megidézése	
	Summon Crows	W	varjak megidézése	
	Skeletarius	M	megölt ellenfelek csontvázak lesznek	
	Elements	Conjure Elemental	D	elementál megidézése
		Nihilatio	M	gravitáció eltüntetése egy időre
Solidirid		E	50 láb hosszú híd	
Movement	Acceleratus	E	sebességduplázás	
	Foramen	M	ajtónyitás	
	Motoricus	M	telekinézis	
	Without Trace	E	nyomeltüntetés	
	Transversalis	M	teleport (dungeonokban)	
	Walk on Ice	E	szőröstalp	
Healing	Balm of Roond	E	AP átváltása LP-vé (gyógyítás)	
	Witch's Spit	W	sokoldalú gyógyítás	
	Pure and Clear	M	méregtelenítés	
	Rest the Body	E	következő alvás hatásosabb lesz	
	Heal Animal	W	állatgyógyítás	
Clairvoyance	Eagle's Eye	E	sasszem (perception +7)	
	Analyze	M	mágikus tárgy azonosítása	
	Attributes	E	ellenfél adatainak kilesése	
	Exposami	E	élőlények kimutatása a közelben	
	Odem Arcanum	E	mágikus-e a tárgy	
	Penetrating	M	átlátás a falakon	
	Sensible	E	ellenfél érzéseinek olvasása	
	Illusion	Chameleony	E	álcázás (amíg mozdulatlan a varázsló)
		Duplication	M	szellemkép (védő)
		Camouflage	W	álcázott megjelenés
Witch's knot		W	áthághatatlan akadály	
Combat	Lightning	E	vakítás	
	Darkness's Power	M	a varázsló árnyéka is harcol	
	Iron Rust	M	érintésre elrothad a páncél	
	Fulminictus	E	mágikus villám	
	Ignifaxus	M	tűzdárda	
	Plumbumarum	M	páncél nehezzé válik az ellenfelel	
	Terror Broom	W	a boszorkány seprűje "feléled"	
	Terror Power	M	berserker	
	Accurate Eye	E	nyílvezető	
	Communication	Witch's Eye	W	boszorkányok felismerése
Necropathia		M	halottakkal kommunikálás	
Transformation	Eagle, Wolf	E	átalakítás sassá vagy farkassá	
	Arcano	M	a társ mágikus ellenállását növeli	
	Magic Armor	E	mágikus páncél	
	Fire's Bane	W	tűzellenállás	
	Increase CR, WD...	W	tulajdonság növelése társnál	
	Mutabili	M	???	
	Paralyze	M	paralizálás	
	Salother	M	mérges gomba	
	Ocean's Floor	E	víz alatti légzés	
	Visibili	E	láthatatlanság a partynak	
Transmutation	Abvenium	E	mérges, romlott étel megtisztítása	
	Aelotius	E	szellő	
	Burn!	M	tűzgyújtás (gyufa nélkül)	
	Claudibus	M	mágikus zár	
	Darkness	D	sötétség (a varázsló kivételével mindenkinek)	
	Freeze Soft	M	fagyasztás	
	Fiat Lux	E	fény	
	Melt Solid	M	olvasztás	
	Silentium	E	csend (varázslók ellen)	
	Calm the Storm	E	vihar lecsillapítása	

(D=druid, E=elf, M=magician, W=witch)

FATAL RACING

VÁRTAM, VÁRTAM, AZTÁN VÉGRE CSAK MEGJÖTT A LEGÚJABB AUTÓVERSENY A GREMLIN INTERACTIVE-TŐL. A FENE TUDJA, HA TISZTÁBAN LETTEM VOLNA VELE, HOGY ILYEN LESZ, TALÁN NEM IS ÁHÍTOZOM UTÁNA ANNYIRA...

Bár nem nevezném fatális tévedésnek a Fatal Racinget, messze járok az igazságtól, ha azt mondom, tetszett. Hogy miért nem vagyok elragadtatva? Elsősorban azért, mert iróztatosan nagy csalódás volt látnom, ahogyan szegény gépem vért izzadva küzd a grafika megjelenítésével, végül azt is végignéznem, ahogyan feladja a küzdelmet, és jobblétre szenderül. Béke poraira, mondtam, és leültem megírni e cikket. Gondolom, már minden kedves olvasó kívülről fújja a konfigurációm (DX2-80 – néha 100 – proci, nagy halom RAM, 2MB VRAM VLB Stealth 64 grafikus kártya); márpedig ezen a konfigon szinte játszhatatlan. Isteni lenne a játék, hiszen rengeteg jó ötletet ágyaztak bele a tervezők, látszik rajta, hogy nem sokat aludtak a grafikusok, jó a zene (a CD-n 13 hamisítatlan „gremlines” audio track-et is találsz), de szerintem a kóderek egy kicsit „sorjásra” hagyták a „programszéleket”. Mielőtt végleg elverném a port szerencsétlen készítőkön, abbahagyom a siránkozást (majd veszek egy „Penciumot” és majd úgy „jáccom”...), és közzéteszem tapasztalataimat, miért **tetszik** a Fatal Racing – leszámítva, hogy „csak a torka véres”.

Összesen nyolc varázslatos autóval versenyezhetsz, természetesen ezek mindegyike más-más gyorsulás, végsebesség, kanyarodás, úttartás paraméterekkel rendelkezik. Szintén nyolc pálya várja éhesen, hogy leradírozz egy-két centit a kanyarokban a gumidból – akad szolidabb is, de a legtöbb az ősrégi Stuntst is megszégyenítő ötletességgel, kanyarokkal, ugratókkal, loopokkal teszi pokollá a sofőrök életét. (Tényleg, emlékeztek még a Stuntstra? A Fatal Racing nagyon-nagyon hasonlít rá, csak éppen egy kissé „update-elt” formában és grafikával. Vagy talán inkább a Lotusra hasonlít? A hangeffektjei szinte hajszálra megegyeznek. Nem, mégsem, pont olyan a grafikája, mint a Slipstreamnek. Szóval e három egyvelege.) Szép a grafikája (a menürendszer egészen káprázatos – SVGA), mondhatni, hogy élethűek a hanghatások, a pályák izgalmasak (nem bánám, ha több lenne). De mit siránkozom itt, mindez egyéni szociális problémám! „Felejtst el a KRESZ-t, és nyomd a gázt!” – lehetne a mottója a proginak. Ha elég agresszív a vezetési stílusod, nyert ügyed van – vasárnapi autósok, kalapos mazsolák, félre az útból!

Beállíthatod, hogy hányan versenyezzenek a pályán (ez 8 vagy 16 lehet, illetve egyedül is

róhatod a köröket, ez utóbbi esetben az óra ellen); van persze két játékos mód (ekkor osztott képernyőn folyik a „harc”; meglepő, de nem is lassul le érezhetően a program, így tényleg jókat lehet autózni) sőt, 16-os hálózaton is játszható (s bár a programban nem leltem, egy Read.me file szerint van/lesz soros portos és modemes változat is). Az autók 5-6 sebességek, persze kérheted őket automata vagy kézi váltóval. Ráadásul lehet head-to-head módban is játszani, azaz hasonlóképpen a Need for Speedhez vagy Test Drive-hoz, egymás ellen versengeni. Minden versenyzőnek (autónak) saját neve lehet, ezt a játék során a hozzá tartozó autóval együtt ki is teszi a képernyőre, ami baromira megnehezíti az amúgy is körülményes tájékozódást (legalábbis az én gé-



A dohányzás, a füst és túlkormányzás káros az egészségre!

racing

pemen, kábé 5 fps-nél). Ez a „szolgáltatás” hál’ istennek kikapcsolható, bár egy hálózatos örvényesnél kifejezetten fel-emelő érzés, hogy látod, kit préselsz épp a korláthoz). A kocsik ütközéskor elszenvedhető kára is három fokozatban állítható, de a verseny végén néha még a legkönnyebb fokozatban is füst gomolyog a motorháztető alól (a korlátnak ütközve pedig sokszor lángnyelvek csapnak fel). Kissé nehéz úgy irányítani a kocsit, hogy közben dől a szürke füst és eltakarja a kilátást – kiállhatsz a Pitbe is, ahol egy pillanat alatt megreparálják a géped. Mindez ügyes „szimulációs” fogás, bár ezzel ki is merítettem a szó tartalmát. A látványon kívül az égvilágon semmi sem árulkodik arról, hogy a kocsinak köze lenne a valósághoz. Pláne, ha hozzám hasonlóan, a billentyűzettel hadakozol. Farolni tudsz ugyan vele, de nem csikorgognak élethűen a kerekek, a rendőrkanyart tök némán szenved el, bár a többi autónak ütközéskor egész frappáns kis gumi-sivítást hallani, amit rendszerint már csak a visszapillantó tükörben látható füstfelhő és – remélem – ökölrázás követ.

SZIMULÁTOR

GAME-PORT

A setupban (és a verseny közben az F4 segítségével) többféle nézet közül választhatsz (autóban ülve, autóban tükörrel, üldözve, hátulról). Az élethű grafika és az ésszerű játékbesség optimalizálásának érdekében ki/bekapcsolhatsz különféle grafikai ügyeskedéseket (házak, árnyék, aszfalt, föld, felhők, autók festése, kijelző-panel stb.) és állítható a képméret is. Egyrészt VGA és SVGA felbontás közül választhatsz, de ezen belül még a megjelenítendő kép méretét is lecsökkentheted 100-ról 87, 75, 62 és 50 százalékra. Erre sok esetben szükség is van: nálam az optimális konfiguráció VGA módban 75 százalékos képernyő. Hasonlóképpen finomok a hangbeállítások, külön potméter szabályozza a motor, a hangeffektek, a zene és a beszéd hangerejét is. A beszédét, ugyanis a menükben élő szó-



FATAL RACING
GREMLIN INTERACTIVE

486DX, 4 MB RAM, 20 MB
HARD DISK, SB 16, GUS, MS
MOUSE, DOS 5.0

LÁTVÁNYOS, ÖLETES ÉS
IZGALMAS, SZÉP GRAFIKA

ATOMERŐMŰ KELL A FUT-
TATÁSÁHOZ

ban hallhatod egy-egy autó vagy pálya paramétereit (amelyek sajna nem változtathatók), illetve sok esetben a játék közben is éktelenül rikoltozik a füledbe egy kedves hang. Ez persze elsősorban csak a hangulat fokozására szolgál, de arra tökéletes – képzeld el, mikor a nagy halálkanyarban (olyan igazi „loop”) manőverezel, és közben extázisban sikoltozik a kommentátor.

A játék nehézsége öt fokozatban állítható, egészen a „Girlie”-tól az „Impossible”-ig. Egyébként játszhatod sima versenyt (Single Race), bajnokságot (Championship), illetve versenyt futhatsz az idővel is, ekkor persze csak a pályacsúcsok megjavítása a cél. Ezeket keményen jegyzi a program, úgyhogy lehet nagy körmérkőzéseket játszani, ki teljesíti gyorsabban az adott pályát! Némi multimédiás igényt is igyekszik kielégíteni, hiszen egész fejlett Replay üzemmóddal rendelkezik. Beállítható, hogy folyamatosan rögzítse a verseny pillanatait, majd ezt visszanezetheted, tekerhetsz előre-hátra, editálhatod, elmentheted, azt csinálsz, amit akarsz, mindegyik van vagy 20 ikon. Ám mivel engem ez abszolút hidegen hagy, tényként annyi, hogy sokat tud és látványos.

A játék semmi esetre sem ajánlható autó-szimulátorosoknak vagy vérbeli autóversenyzőknek. Inkább afféle korszerű, többen is játszható, jó kikapcsolódást ígérő game, amelyet nagy, hangzavaros bulizás közben, egy-két „bambival” megjelvel lehet gyakorolni. Már ha van Pentiumod, mert szerintem egy „szabvány” géppel, egy DX2-66-tal nem rúgysz labdába. Kivéve, ha leveszed a képernyőt bélyegnagyságúra, és nagytón keresztül bámulod a 14 colos monitort.

Mr. Chaos

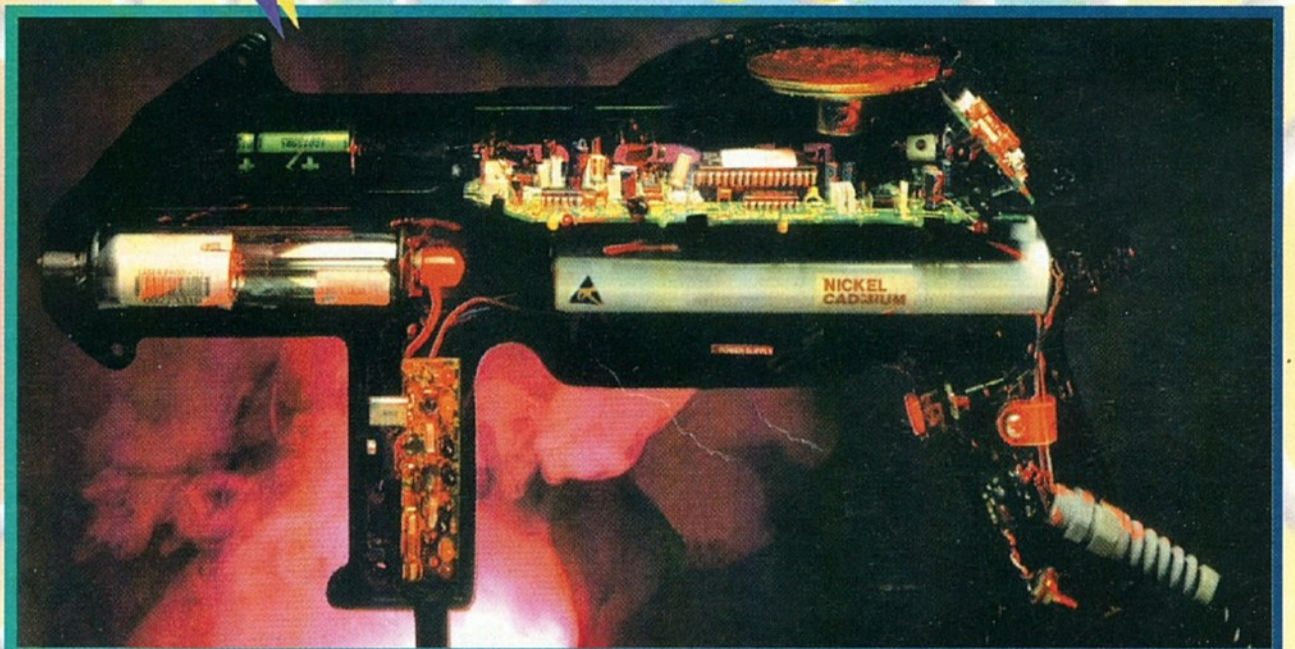
WIZARD'S GAME**PREMIER**

E BROÁF, RONDA, NYÁLKÁS HIDEG VAN, IDŰNKÉNT SZAKAD A HÓ, CSÚSZIK AZ ÚT, AZ AUTÓMON TÜKÖRRADIÁL, SÍELNI VISZONT MÉG NEM LEHET, SEMMI KEDVEM KIMOZDULNI ITTHONRÓL... PEDIG PÉNTEK VAN, MENNI KÉNE ESTE QUASARBA, MERT MÚLTKOR NAGYON ELGYEPÁLTÁK A CSAPATOT...

Régen nem voltunk már a Quasarban: alaposan megváltozott itt lenni minden. Láttuk már az új mezt (ez már igazi „vért”, kicsit véd a puskatus ellen is – na jó, csak poén volt, verekedni tilos!), de még nem viseltük – kicsit kényelmetlenebb, mert nagyobb, és a vállapoktól nehezebb mozogni. Cserébe viszont jobban látni az ellenfelet, így izgalmasabb a rejtőzködés. Átformálták az arénát is, több akadályt helyeztek el, ám jobban megszörták a tárgyakat UV festékekkel is: kezd tényleg úgy kinézni a pálya, mint egy XXIII. századi csatater...

Egyre kevésbé lehet rohangálni már a pályán, és egyre több szerepet kapnak az objektumok, amik mögül remekül le lehet puffogatni a betolakodókat.

WIZARD'S Csodák's



Íme egy eddig soha nem látott fotó: lasergun kibelevve...

Biztos láttátok már, hogy új Wizard's nyílt az Oktogonon, a Wendy's mellett. Sok régi gép került át ide a Ferenciek teréről: a négygépes Sega Rally és a Virtua Racing két gépe is átköltözött, itt kapott helyet a Virtua Fighter 2 nagyképernyős (50 zollos) változata és a jó öreg pisztolyforgató Mad Dog is... Persze emellett sok arcade játéggel is játszhatok.

A Ferenciek terére viszont új játékok jöttek: a Rave Racer a Namco készítménye, és megdöbbentően hasonlít a Ridge Racerre. Beülsz a négy autó egyikébe (ezek persze össze vannak madzagolva), és városi pályán nyomod a gázt (a sebváltó két fokozatú). A grafika a mai gépekhez hasonlóan elképesztő, lassan egészen a közelében jár a valóságnak. A másik újdonság az Atari T-Mek-je (jé, még él az Atari?), elsősorban a szimulátorokat kedvelőknek ajánlhatom. A beülős, cyberes game-ben egyszerre ketten irthatjátok az ellenfeleket – két joystickkel irányítasz és lösz...

December 26-án érdemes ellátogatni a Wizard's-ba (leszámítva, hogy örült tömeg lesz), mert több mint 50 % kedvezmény lesz minden gépre. Ez nagyjából annyit tesz, hogy majd' minden gép 2 zsetonnal működik majd...

Ha pedig nem tudsz addig várni? Vágd ki a PC-X-ből a kupont (itt, mindjárt balra...), amiért 3 ingyen zsetont kapsz.

Mr. Chaos



Ha már a belezésnél tartunk: így fest a Sega Rally



Beülős, úrhajós, lövöldözős, kivethető ajtós stb.

WIZARD'S AZ ÚJ JÁTÉKKULTÚRA

TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET A WIZARD'S-BAN - SZIMULÁTOROK - JÁTÉKGÉPEK

A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJA: QUASAR LÉZERJÁTÉK

HARCI JÁTÉK ÉLŐBEN, MELYBEN KÉT CSAPAT KÜZD EGYMÁSSAL A LÉZERARÉNÁBAN

BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON

EZ A KUPON 3 ZSETONT ÉR 1995. JANUÁR 31-IG, HA 5 ZSETONT VÁSÁROLSZ A WIZARD'S-BAN!

Áldatlan állapotban (Nine Months)

Rendező: Chris Columbus, Intercom, December 7.

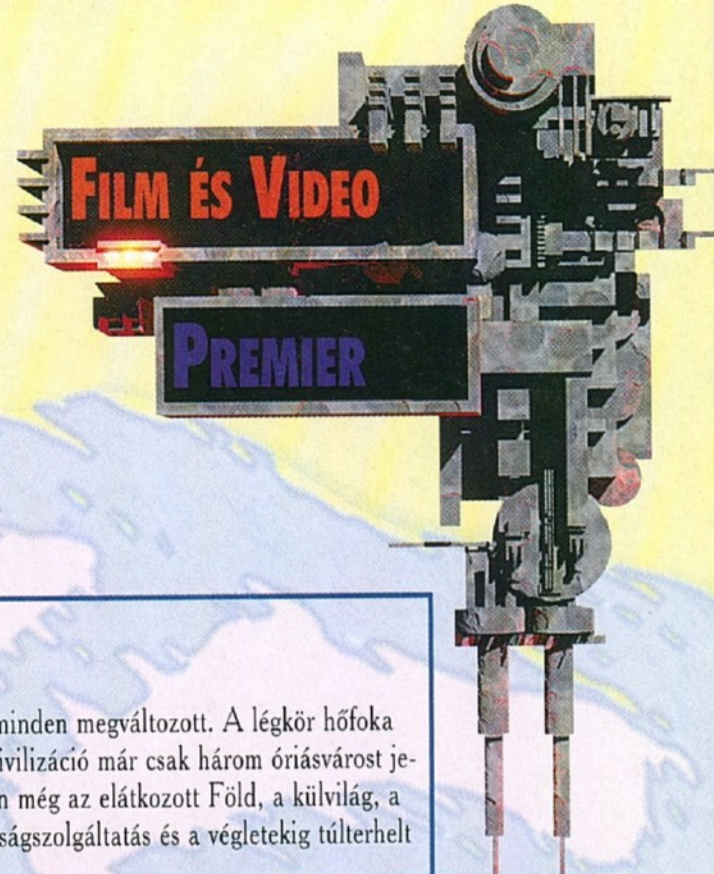
Romantikus komédia, melynek központja Rebecca (Julianne Moore) és Samuel (Hugh Grant) szerelmi története. A film a gyermek közelségének érzését, és a családhoz való tartozás élményét dolgozza fel. A gyermeket körülvevő harmonikus, idealizált világot vetíti szemünk elé, mulatságosan, sok-sok humorral fűszerezve. A két főszereplő, Samuel és Rebecca mindennapi életét teljesen felborítja a lány terhessége, totális káoszt és nem várt bonyodalmakat vonva maga után. A vígjátékban minden, a család teljes kapcsolódásához elengedhetetlen elem megtalálható.



Dredd bíró (Judge Dredd)

Rendező: Danny Cannon, Intercom, December 21.

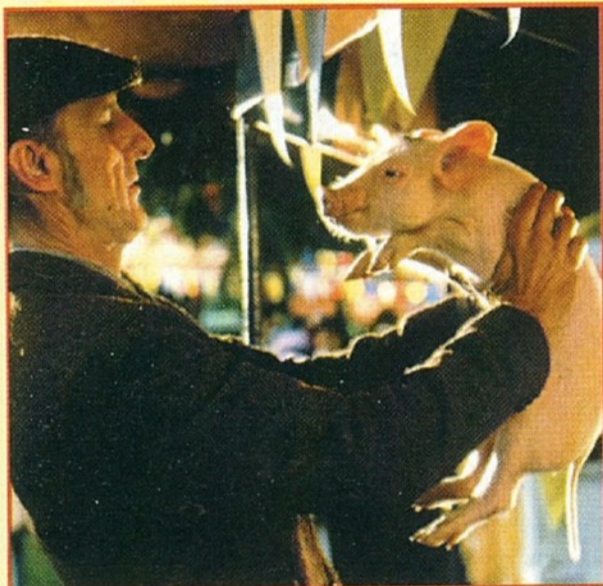
A harmadik évezredben, az atomháború pusztította Földön minden megváltozott. A légtér hófoka éppúgy elviselhetetlen, mint az emberek közti feszültség. A civilizáció már csak három óriásvárost jelent, melyek véstesen süllyednek a bűn mocsarában. S ott van még az elátkozott Föld, a külvilág, a csavargók és a száműzöttek pokla. A roncsokban heverő igazságszolgáltatás és a végletekig túlterhelt rendőrség együtt alkotják a mindenható és hűvös, de olajozottan működő gépezetet. A tagokat bírának hívják, ők a rend reménységei, de a korrupció őket is elemészti. Ám Dredd bíró szembe száll mindennel, s kiáll az igazság mellett, ő lesz egy személyben élő legenda, bíró, esküdt és ítéletvégrehajtó.



Babe

Rendező: Chirs Nonnan, UIP Dunafilm, December 21.

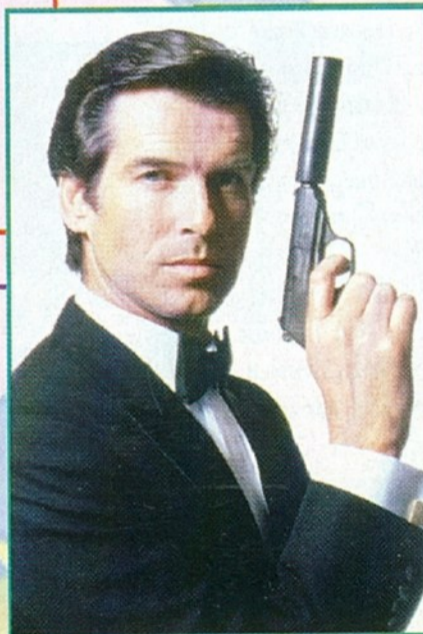
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kismalac. Nem értette, hogy mi dolga a világgal, megunta, hogy nincs mit csinálnia, ezért elindult felfedezni az életet. Véletlenül összetalálkozott egy feltűnőségi viszketegségben szenvedő libával, aki szintén megunta sanyarú életét. Malacka újdonsült barátja épp kukorékolni tanult a háztetőn. Mit tesz ilyenkor a kismalac? „Juhász-kutyaságra” adja a fejét... A film technikai kidolgozása magasfokú. Az állatok beszélgetése és szíjmozgásuk hihetetlenül emberi. A humoros mese rendkívül szórakoztató kikapcsolódást ígér a család minden tagjának.



Aranyszem (Goldeneye)

Rendező: Martin Campbell, UIP Dunafilm, December 14.

A Monte Carlo-i kikötő vizén csendesen ring egy francia hadihajó. Rakterében a NATO által kifejlesztett Tigris helikopter – huszonegyedik századi csúcstechnológia, a szövetséges hatalmak számára a béke záloga. Rossz kezekbe kerülve – mert ugye, miért ne kerüljön – maga a sorscsapás. Nem is olyan messze, Oumorov orosz tábornok, az Új Rend híve luxusjachtján utazik. Xéniával (Famke Janssen), a KGB bérgyilkosával megkaparintják a helikoptert, és lemészárolnak vele egy orosz sarki megfigyelő állomást. Ám mindez csak a kezdet. De mit takarhat az aranzsem akció, mely állítólag az egész világ társadalmát és pénzügyeit veszélyezteti? Kik irányítják, és ki állíthatja meg őket? A világ legtitkosabb ügynöke hat év után visszatér. Ő az, aki szembe száll, akinek száma 007. Ő, kinek neve, mi lenne más, mint Bond; James Bond (Pierce Brosnan).



Gilbert Grape

Rendező: Lasse Hallstrom, Mirax Video

Endora – egy hely, ahol igazából semmi sem történik, csak a világ áll a feje tetején. Itt él Gilbert Grape (Johnny Depp) szellemileg visszamaradott testvérel, Arnie-val (Leonardo Di Caprio), és anyjával, aki 200 kiló, és emiatt a családi ház padlógerendái bármikor leszakadhatnak. Gilbert mindent megpróbál, hogy abnormalis családja életét normális mederbe terelje, de amikor feltűnik a városban Becky (Juliette Lewis), a furcsa és titokzatos lány, ő is elveszti a fejét. Főszerepben Johnny Depp (Ollókezű Edward), Juliette Lewis (Született gyilkosok), és az Oscar-díjra jelölt Leonardo Di Caprio (Gyorsabb a halálnál)!



Félelem karmaiban

Rendező: Strathford Hamilton, Mirax Video

Ellie (Helen Slater), a fiatalon elvált asszony, alighogy kiheverte a traumát, melyet önző és erőszakos férje okozott, máris újabb rémálomba csöppen. Megismerkedik az elbűvölően jóképű orrossal, Jessevel (Billy Zane), aki úgy tűnik, még hét éves kislányával is remekül kijön. Volt férje zaklatásai azonban tovább folytatódnak, hiszen bármire képes, hogy a gyermeket visszaszerezze. Amikor Ellie egy apró műtét miatt kórházba kerül, rá kell döbennie, hogy szörnyű áruulás áldozata lett. Jesse és ex-férje, sőt legjobb barátja is összejátszik ellene, hogy gyermekét megkaparintsák. Amíg a kórházban van, élete állandó veszélyben forog, hiszen Jesse már pontosan kidolgozta az orvosi műhiba minden részletét. Az izgalmas lélektani thriller főszerepeiben Helen Slater (Írány Colorado), Billy Zane (Lopakodók) és Kelly LeBrock (Ölve vagy halva)!



InterCom:

Mi volt annak az itthon is bemutatott Stalone filmnek a címe, amely szintén a jövőben játszódik?

UIP Dunafilm:

Most háziállatok, a múltkor maj-

mok voltak terítéken. Mi volt a nemrégiben bemutatott gorillás film címe?

Mirax:

1984-ben melyik filmben mutatkozott be Johnny Depp?

MUSIC CITY**PREMIER**

MUSIC CITY

DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI**Bon Bon - Kapaszkodj Meg! (PolyGram)**

Szolnoki Péter, aki korunk talán legjobb magyar férfi vokalistája, és Török Tamás (ex Azok A Fiúk) hozták létre ezt az egyéni duót. Ugyanis a borítót nézve, illetve a zenekar nevét ízeletve azt hittem, hogy ez is egy újabb „mi is tudunk divatos zenét csinálni” próbálkozás lesz. Természetesen a szintetizátorok itt is jócskán jelen vannak, és a dance stílus is leteszi névjegyét, de nagyon nagy különbség nem is annyira ezekben, hanem a dalok kidolgozásában, a vokálban, illetve Solnoki Péter hangjában van. Dance hívőknek sok-sok édes percet okozhat ez az album!

**k. d. lang - All You Can Eat (Warner)**

„Az a megközelítés, amelyet ennél az albumnál használtam, teljesen különböző mindentől, amit valaha is csináltam... sokkal inkább környezeti és könnyed. A dalokon kívülről indulva egészen a középpontjukig haladtam, ahol a dal és a szöveg közvetlenné és nyílttá vált.” – nyilatkozta k. d. lang saját lemezéről. Ez a fajta hozzáállás nagyon is érthető, hiszen egy olyan háromszoros Grammy díjas művésztől van szó, aki minden kategorizálást visszautasít, és aki előző, 1992-es albumához képest is másmilyen hangzást és érzést nyújt. Érdekes lemez ez egy olyan művésztől, aki Elastica, Blur, PJ Harvey-t és Björköt hallgat mostanában...

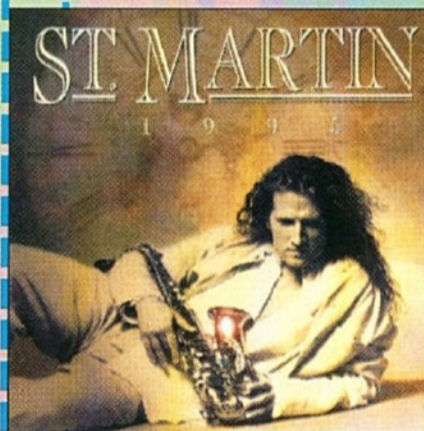
**Fleetwood Mac - Time (Warner)**

Time, jelentés: idő. Ez az a fogalom, amellyel a Fleetwood Mac dacolni látszik. A 60-as évek közepe óta készítik albumaikat úgy, hogy a rockzenei világban lassan-lassan majd mindegyik kortársuk csillaga leáldozott már. Persze az is igaz, hogy a zenekarban jó néhány vérfrissítés is bekövetkezett ez idő alatt. A Time című albumon hallható zene igen érdekes példája a zenekar állandó megújulási képességének. Az együttes legkorábbi időszakát jellemző bluesos momentumok ugyanúgy jellemzik, mint Christine McVie által írt dalok elegáns egyszerűsége, vagy Billy Burnette és Bekka Bramlett összetett harmóniái.

FLEETWOOD MAC

**St. Martin - 1995 (BMG)**

Mindnyájunk kedvenc szoprán saxofonos új lemezzel jelentkezett. Ez egy olyan album, amelyről mindig parfüm illat fog eszembe jutni: ugyanis a lemezbemutató sajtótájékoztatón nagy mennyiségű illatot pumpáltak a levegőbe. Érthető, hiszen maga a lemez is olyan, mint egy nagyon kellemes illat: békességet és megelégedettséget áraszt. Ez alól ugyan kivétel a Hiányzol című dal, amely inkább szívtepő hangulatú, ami egy szeretett lény elvesztésekor lesz úrrá az emberen, de ugye tudjuk, hogy a kivétel erősíti a szabályt. A többi csodaszép dal ettől még békés és megelégedett...

**Hevesi Tamás - Abo Abo (BMG)**

Abo Abo! Ez a két szócska Auszália őslakosságának becézett elnevezése, ezzel is utalva Hevesi Tamás múltjának erre az igen érdekes szakaszára, amikor utcazenészként működött Ausztráliában. Új albuma is magán viseli ezeket a régi emlékeket: Hevesi Tamás saját szerzeményeit tartalmazza, amelyeket többek között ausztrál emlékeinek hatására komponált. Ez alól egy dal a kivétel: az a bizonyos csíkos napernyős opusz, amit annak idején a Névtelen Nulla zenekar tagjaként írt, és vitt nagy sikerre. Azért senki se lepődjön meg: ez a lemez kicsit más, mint az előző, LGT-s volt. Nem rosszabb, csak más.

**Gloria Estefan - Abriendo Puertas (Sony Music)**

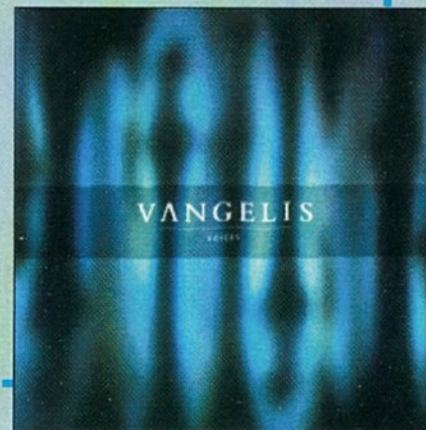
„Soy Una Latina!” – kiáltja ezzel a lemezzel a világba Gloria Estefan. A latin-amerikai zene ünneplése ez az album, amelynek célja a latin és a karibi ritmusok egyesítése, egymáshoz közelítése volt. Csak a felsorolás kedvéért, a lemezen található zenei stílusok: vallenato, salsa, merengue „pambiche”, cumbia, son, bolero, currulao, pompa panamena, charanga, cha-cha-cha és sok-sok ütős, amivel mindenki „csörömpöl”, ahogy csak bír, és persze mindenki táncra perdül. Úgy vélem, elég kevesen vannak az országban, akiknek ezek a stílusok sokat mondanának. Szerintem érdemes beléjük hallgatni...

**Göran Söllscher - Here, There And Everywhere (Deutsche Grammophon)**

Nahát kérem alássan, ez bizony egy komolyzenei lemez! Ugyanis ez az 1955-ben született, többszörös nemzetközi díjnyertes, svéd gitárművész úgy gondolta, itt az ideje, hogy valaki klasszikus gitáron is feldolgozzon Beatles örökzöldeket. Már jó néhány éve járta Göran Európa koncerttermeit ezzel a műsorral, és mindenütt nagy-nagy sikert aratott. Szerintem igen érdekes zenei próbálkozás ez a lemez, amelyen például a Hey Jude, a Day Tripper, a Honey Pie, a Michelle, a Yesterday, és a Fool On The Hill feldolgozásai is hallhatóak.

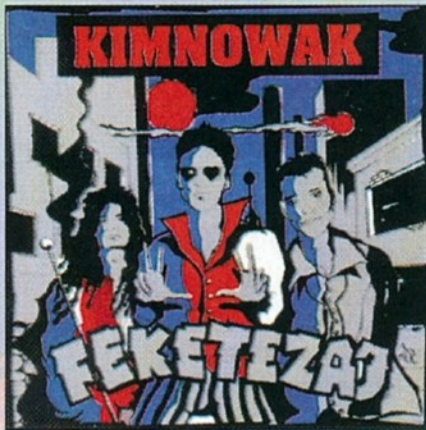
**Vangelis - Voices (Warner)**

Íme egy előadó, akit garantáltan minden olvasó ismer. Ez köszönhető többek között az 1992 átütő sikerének. Ez az album 17 országban lett platíalemez, ami igen szép teljesítmény egy nem éppen populáris hangvételű előadótól. Hazánkban is elérte már a 100.000-et az eladott példányok száma! Új lemeze, a Voices, követi a legklasszikusabb Vangelis-hagyományokat: gyönyörűen szóló szintetizátorok mellett az athéni opera kórusa, Paul Young, Stina Nordenstam és Caroline Lavelle is közreműködik. Come To Me című szerzemény Enya-hangulatú dalát éneklie ez utóbbi hölgy. Végül eredményben ez az album szívhez szól, kielégítve a fejétal elgondolt kívánságokat is.



Kimnowak - Fekete Zaj (Sony Music)

A Holló Színház-ból is ismert Novák Péter zenekarának új lemeze igen érdekes több szempontból is. Már az első szerzemény is a Lódd szét a Discot címre hallgat, ezzel is jelezve a zenekar véleményét a fennálló kultúrszennyről. A Kimnowak, amelynek stílusa a 70-es évek punk-rock együtteseire hasonlít, ezúttal lemerült a VIII. kerület nem éppen úri negyedeibe, hogy magába szívassa az ott található folklórt. Ezek a tapasztalatok mind szövegben, mind zenében (Forró vér, Fekete Zaj stb.), és persze a Fekete Zaj videoklipjében is jelentkeznek.



Kozmix - 100% !! (BMG)

A mai világban, ahol a hangerő, a fények, a füst, a pörgők, a lábdobok uralják a táncparketteket, ez a fiatal társulat nagy sikerre számíthat. 130 és 190 BPM között mozgó szerzemények egy távoli táncbolygó körüli űrutazásra invitálják a hallgatót. Bár igazság szerint nem hiszem, hogy bárki is kibírná ezt a zenét ülve – aki nem perdül táncra tőle, az valószínűleg messzire szalad. Ez persze nem rosszat jelent, csak annyit, hogy ez a típusú zene békés zenehallgatásra eléggé alkalmatlan, viszont kegyetlen módon dübörög. Szóval fel az elnyűhetetlen tánccipőt és La-La-La-La, ÁÁÁÁÁÁÁÁÁÁ és még-még-még!!!



Madonna - Something To Remember (Warner)

A mai zenei világ egyik legnagyobb sztárja kétségtelenül egy Madonna nevű hölgy, aki a mai napig körülbelül 100 millió hanghordozót adott el, és 28 Top 10 kislemez (köztük 11 Number One) büszke készítője. Ez a lemez Madonna legszebb, leginkább szívhez szóló balladáit tartalmazza: többek között a Take A Bow, Crazy For You, Live To Tell, Oh Father, Rain, One More Chance, This Used To Be My Playground, mind-mind örökzöld dallamokká váltak, vagy fognak válni az elkövetkező években.



Gyu bácsi fejére hullott CD-zuhatóg:

Pretenders - The Isle Of View (Warner)

Ez a zenekar az, amely a legutolsó független zenekarként hirdette magát legutóbbi lemeze megjelenésekor. Mostani albumuk egy élőben felvett, mostanság olyannyira divatos akusztikus lemez, amely a zenekar legismertebb dalai mellett tartalmaz néhány kevésbé ismertet is.

Volt egyszer egy Bródy János koncert (EMI-Quint)

A ma már ötvenes korosztály nagy-nagy példaképe, hőse Bródy János, aki legismertebb dalait énekelte el 1994. dec. 28-án a Budapest Sportszarnokban. Ez a lemez annak a koncertnek a felvétele.

The Pogues - Pegue Mehone (Warner)

Ez az angol zenekar egykoron igen ismert punk banda volt. Mára már megszelídültek, hiszen legújabb lemezükön kelta, skót illetve francia hagyományokon alapuló lendületes folk-rock hallható. Kelta rajongóknak ajánlott!

Xantus Barbare - Barbare (PolyGram)

A színésznőként inkább ismert Xantus Barbara igazi bölcsész, mélabús, amolyan Cseh Tamás hatását magán viselő lemezt készített. Ő maga szépen énekel, és Döme Zsolt dalai is érdekesek.

Szandi - Szan-Di-Di (EMI-Quint)

Szandi, úgy látszik, megunta a régi időket: kiadót, szerzőt és imázst váltott. Új lemezén valahol Tirolban vonatozhatunk jégcsapok és tüzek között, ahol még a diszkóban is jódliznak...

Mex - ReMex (Sony Music)

Avagy stílusgyakorlatok. Régi Mex dalok, illetve egy Eurythmics nóta újra feldolgozásai hallhatóak ezen a 33 perces maxin. Szerintem a Bumm, Bumm az év legszebb lírai dala lett!

Riccie Lee Jones Naked Song (Warner)

Bizony meztelenek ezek a dalok, ugyanis ez a különleges előadó egy szál gitárral, élőben adja elő szerzeményeit, még hozzá fantasztikus kitarulkozással és beleéléssel. Sorry, több lemezre ezúttal nem jutott hely...

Játék

BMG

Az Emberek zenekar billentyűse, Berkes Gábor mely zenekarban vált híressé? Emberek CD-k és kazetták a nyeremények

EMI-Quint

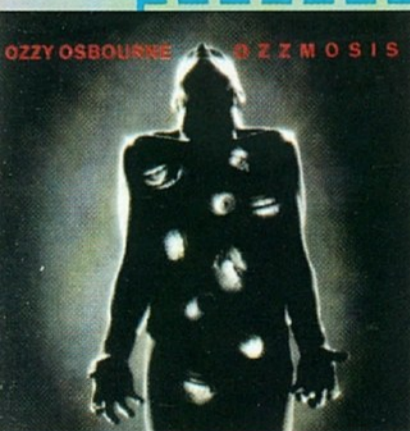
Ki írta Szandi új lemezének dalait? A nyeremények Szandi kazetták.

Sony Music

A Mex ReMex című albumán szerepel a Missionary Man című dal feldolgozása. Ki az eredeti előadó? ReMex maxik nyerhetők!

Warner

1. Mi volt Vangelis előző, hatalmas sikerű filmzenéjének címe? Három Voices kazetta vár a nyertesekre.
2. Hány új nóta szerepel Madonna válogatásalbumán? A szerencsések ezt az albumot nyerhetik.



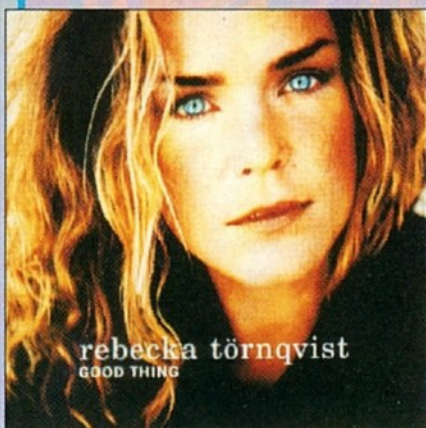
Ozzy Osbourne - Ozzmosis (Sony Music)

Gyermekkorom újabb hőse, a Paranoia legendás előadója új lemezzel jelentkezett 1995-ben! Ez már önmagában is roppant jó hír, és még jobb akkor lesz, ha az

ember meg is hallgatja a korongot. Ugyanis bármilyen hihetetlen, a szép lassan elcsituló metálörület új értelmet kaphat Ozzy új lemezével. Ezt az állításomat nemcsak az támasztja alá, hogy a lemez igen jól szól, hanem az is, hogy kerüli a trash, dark és egyéb hasonló elemeket, amelyekkel a hallgatók az utóbbi években a metálzenét azonosították. Emellett közreműködik a lemezen a new-age zenészként is ismert billentyűsgigász, Rick Wakeman is...

Rebecka Törnqvist - Good Thing (EMI-Quint)

Svédország valahogy elég szerencsés: rengeteg zenei tehetség nő fel náluk, és valahogy még a világ élvonalába is sikerül eljuttatni őket. Rebecka, ez a szőke, sugárzóan kék szemű szépség is azok közé a tehetségek közé tartozik, akik lehetőséget kaptak az élettől, hogy bizonyítsanak nemzetközi szinten is. Rebecka él a lehetőséggel: elkerüli a divathullámok sallangjait,



az épp futó slágerek által felállított skatulyákat, és a 70-es évek amerikai popjából merítkezve készített egy jórészt önmaga által írt lemezt, amely nehezen veszíti el aktualitását majd az évek alatt...

Republic - Tüzet viszek (EMI-Quint)

Volt egyszer nekem egy barátom, akit elsodort tőlem a világ: ő borzasztóan kedvelte ezt a zenekart. Ő volt az, aki először elvitt egy Republic koncertre, ahol csuromvizesé izzadva tomboltam végig az előadást, ahol a Micimackót és a Mézga Gézát játszották, és az egész iszonyúan jó buli volt. Kétségtelen, hogy ez a társulat nagyon hangulatos zenét játszik. Nekem külön öröm új lemezüket hallgatva, hogy a sequencerek és samplerek valahogy már megint otthon maradtak. Emellett másik érdekesség a lemezen található dalokban néhol fellelhető népzenei motívumok jelenléte, és a gyönyörű instrumentális dalok.



MICROSOFT HOME

PREMIER

GYORSULÓ KORUNKBAN MÁR MINDENNAPOS IGÉNY, HOGY ADATAINKAT BÁRHOVÁ MAGUNKKAL VIHESSÜK. A KÜLÖNFÉLE NOTEBOOK ÉS PALM TOP EGYSÉGEK, MENEDZSERKALKULÁTOROK ÉS HASONLÓ ESZKÖZÖK PALETTÁJÁT MOST EGY ÉRDEKES, ÚJ TERMÉK SZÍNESÍTI. EGY SZUPER KARÓRA, AMELY ADATTÁROLÁSRA IS ALKALMAS!

TIMEX DataLink

névének és az időzónának 3 karakteres rövidítése olvasható le. Két külön időzónát állíthatunk be, tetszőleges elnevezéssel.

A bal gombok közül az alsó váltja a zónákat, s különösen tetszett, hogy átkapcsolás előtt udvariasan figyelmeztetett: ha át akarok váltani a másikra, tartsam lenyomva a gombot. Ez a segítség több módváltás esetén is felbukkan. Az óra 5 különböző ébresztési, illetve figyelmeztetési eseményt képes nyilvántartani és aktiválni, mindegyikhez 8 karakteres szöveges megjegyzés is társítható. Havi, napi vagy egyedi gyakorisággal ébreszthetnek, riaszthatnak, ideiglenesen inaktívra tehető stb.

A bal felső gomb a varázslatos Indiglo megvilágítást vilantja fel, s ha lenyomva tartjuk, az óra áttér a Night-Light üzemmódba, amit az ikonsorban egy holdsarló is jelez. Ekkor bármely gombot is nyomjuk meg, az Indiglo 3 másodpercig kékes fénybe vonja óránk számlapját. Ez az üzemmód 6 órán át aktív, utána magától kikapcsol. Az Indiglo megvilágítás nem oldalról pisllákol, mint a hagyományos órák fénye; az egész számlap felfénylik, ezáltal töksötétben is jól látható rajta minden számjegy és információ.

Az óra tehát önmagában is sokat tud, de a java a számítógéppel való együttműködés során jön. Két lehetőségünk

Phone Numbers: telefonszámok tárolása. Maximum 12 számjegyű számokat rögzíthetünk, s ötféle megkülönböztetésre is lehetőségünk van. A H (home) az otthoni, a W (work) a munkahelyi, a C (car/cellular) a kocsii illetve mobiltelefon, az F a fax és a P (pager) a személyhívó számát jelezheti, illetve az N (none) a jelzés nélküli számot azonosítja. A program a számokat automatikusan (amerikai) formátumra igazítja.

To-Do Lists: tennivalók, teendők listája. Lehetőségeink itt azonosak a telefonszámokéival, azzal a különbséggel, hogy meghatározhatjuk a dolgok sürgősségét (Priority) is. Ilyenkor az 1-es prioritású teendők kerülnek előre, azután következnek a 2-es prioritásúak, és így tovább.

Alarms: a fentebb bemutatott ébresztési lehetőségek beállítása az óra kezelőszervei helyett a programmal. Ha mindent beírtunk, ami fontos, következhet a dolog legérdekesebb része, az adatok áttöltése az órába. Maximum 70 bejegyzést képes az óra memóriája tárolni.

Send To Watch: az órát Comm Mode-ba kell kapcsolnunk, majd a monitor felé kell tartanunk, a képernyőtől kb. 25-30 cm-re. Ekkor a kép elsötétül, és vízszintes, gyorsan villogó vonalak tűnnek fel rajta. Ezek az adatkódok, amelyeket

az óra „szeme” olvas le, az üzletek vonalkód-olvasóihoz hasonlóan (csak itt nem az olvasó adja a fényt, hanem a vonalak maguk). Az óra csipogva és nagyon gyorsan olvas, pár másodperc alatt végez. Ezek után már előhívhatjuk az átvitt és csoportosított bejegyzéseket.

A Microsoft Schedule+ feleslegessé teszi az óra saját programját. A Schedule+ 1.0 a Windows for Workgroups részeként használható, az újabb változat már az Office 95 részét képezi. A program segítségével kényelmesen ütemezhetjük teendőinket, s az új 7.0-s verzióban egy igen részletes személyi adatbázist is összeállíthatunk. A Schedule+ eszköztá-

rából vagy a File menü Export funkcióján át juthatunk el a Timex Watch Wizard-hoz, ami segít kiválasztani a Schedule+ adatbázisaiból a fontos információt, és a Timex DataLink programmal megegyező módon, a monitoron át az órába továbbítja azt.

A Timex DataLink karórak forradalmi újdonsága abban rejlik, hogy tulajdonosaik nagyon egyszerűen, gyorsan és hatékonyan ragadhatják ki adataikat az asztali PC-ikből. Nincs szükség külön menedzserkalkulátorra ahhoz, hogy fontos telefonszámainkat a szó szoros értelmében kéznél tartsuk. Az adatokat a számítógépből közvetlenül átvehetjük, anélkül, hogy kábelebbe bonyolódnánk. Igaz, az óra jelenlegi kapacitása nem túl nagy, de a mindennapokra elegendő. Folyik az óra továbbfejlesztése is, a memória valószínűleg 200 bejegyzést fog majd tárolni a jövőben, és megoldódik a részleges adatfrissítés is.

Mindent összevetve, nekem nagyon tetszett a DataLink. Sportos, fiatalos külleme, sokrétű szolgáltatásai, varázslatos Indiglo fénye és nem utolsósorban számítógépes jellege folytán igazán rászolgál a cool jelzőre. Ha te is sokat lógsz a gépeden, és sokat dühöngsz, amikor nem jut eszedbe egy telefonszám, vagy már megint elfelejtetted a legfontosabb napi teendőidet, a nagy szülinapját, a PC-X megvételét stb., akkor nyugodtan mozdulj rá!

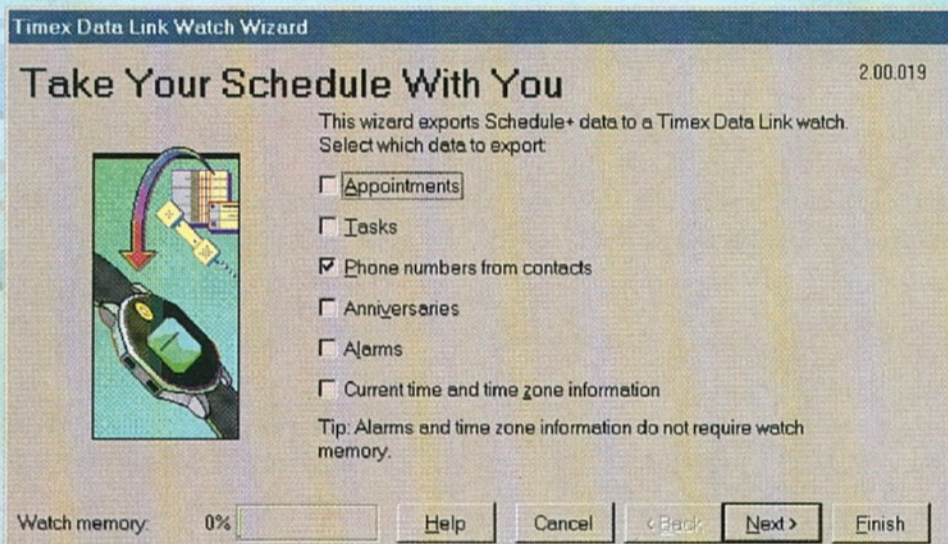
Ema Nynton

Az amerikai Timex története 1857-ig nyúlik vissza; ebben az évben alakul meg Connecticut államban a cég őse, Waterbury Clock Company néven. Az évtizedek során több technikai újítással lépik meg a piacot (karórák az I. világháború idején, az első Miki Egér-órák a 30-as években stb.). A 70-es évektől kezdve már bekapcsolódnak a számítástechnikai alkatrészek gyártásába is. 1992-ben jelentik be az egyedülálló Indiglo technológiát, amely az elektrolumineszkálás alapján egyenletes kékes háttérvilágítást ad az órák számlapjának. Hazánkban több mint két évvel ezelőtt létesítettek képviselőt, a Timex Magyarország Órakereskedelmi KFT-t, amely a teljes Timex termékkatalógust forgalmazza, s a teszt példányt is a rendelkezésünkre bocsátotta.

A DataLink órákat a Timex a Microsofttal közösen 1994. végén fejlesztette ki. A cél az volt, hogy a mindennapok fontos adatait (időpontok, teendők, telefonszámok stb.) az asztali számítógépekből minden különösebb nehézség nélkül átvesszük. A DataLink ezt a problémát kiválóan oldja meg: az adatokat a monitorról olvassa le, semmiféle kábel, infravörös adó vagy egyéb herkentyű nem kell hozzá! Ennek előzetes tudatában érthető izgalommal bontottam fel az óra dobozát, amely már kívülről is a programok csomagolására emlékeztet. Belül megtaláltam a sportos küllemű karórát, a termék részletes használati utasítását, valamint a vezérlőprogram 1.4-es telepítőlemezét és kézikönyvét is.

Kezdjük az ismerkedést az órával! Sportos és robusztus darab, a kerek óratest átmérője 44, vastagsága 9 mm. A kvarc óraszerkezetet vízhatlan (és 100 méteres mélységig nyomásálló) fémtok rejti. A számmező vízszintesen osztott, 3 adatsora és egy ikonsora van, ahol a sokféle információ megjelenhet. A számmező felett csillog az óra „szeme”, a leolvasó egység. A kézi beállításokat és a funkciók kapcsolását jobb oldalon 3, bal oldalon 2 nagyméretű nyomógomb segíti. Az óra számos kivitelben, különböző szíjakkal készül, az én vendégemé bőr és hevederszövésű műanyag ötvözetéből állt. A Timex-Microsoft együttműködésre a számmező alatt olvasható parányi „Microsoft” felirat is utal.

Alapfunkciói sokrétű, kényelmes mindennapi használatot tesznek lehetővé. Alaphelyzetben a dátum a felső mezőben, év-hó-nap formában látszik, alatta az óra-perc-másodperc, amelyet tetszőlegesen 12 vagy 24 órás üzemmódba állíthatunk (az előbbi esetén természetesen az AM / PM kijelzés is megjelenik az ikonsorban). Legalul a nap angol



van adataink „kiáramoltására”. Az egyik a Microsoft Schedule+ határnapló-program, a másik az ugyancsak a Microsoft segítségével fejlesztett Timex DataLink segédprogram, amit az órához mellékelnek. Fontos tudnivaló, hogy az adatátvitel minimum VGA monitort igényel. LCD (folyadékkristályos) képernyőkkel, tehát notebook, laptop stb. megjelenítővel, illetve Apple Macintosh gépekkel nem működik!

Ha nincs Schedule+-unk, akkor először fel kell telepítenünk a Timex programot, ami kb. 1 MB merevlemez-helyet és természetesen Windowst igényel. A gyors telepítés után a program kalibrálja a monitort, majd munkára kész. A Main Menu (főmenü) 7 opciót kínál:

Appointments: megbeszélések, találkozók idejének beállítása. Nem azonos az óra Alarm funkcióival! Az esedékeség előtt hangjelzést is kérhetünk, beállított korábbi időpontban. Csatolhatunk hozzájuk 15 karakteres megjegyzést is, amely az órán scrollozva (futófeliratban) jelenik majd meg.

Anniversaries: évfordulók, szülinapok stb. rögzítése. Kéthetente, havonta, háromhavonta, félévente, illetve évente esedékes évfordulókat tárolhatunk, naptár segítségével. Egy héttel korábban már figyelmeztetést kapunk a dologról, a számlapon ezt egy kéz-ikon jelzi majd, mutatóujján a masnival.

Time Settings: ha lusták vagyunk az óra gombjait használni, akkor itt beállíthatjuk a dátumot és az időt, mindkét zónában.

CINEMANIA '96

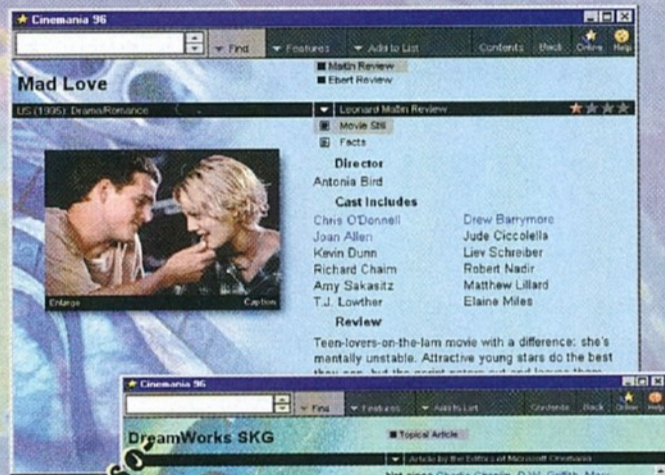


„ITT VAN AZ ŐSZ, ITT VAN ÚJRA...” – LEGALÁBBIS AMIKOR E CIKKET ÍROM MÉG ŐSZ VAN –, ÉS VELE EGYÜTT ITT VAN A LEGÚJABB MICROSOFT CINEMANIA, A 96-OS VÁLTOZAT, AMELY IMMÁRON CSAK WINDOWS 95 ALATT HAJLANDÓ FUTNI.

Azért ezen kívül is rendelkezik még egy-két érdekességgel. Itt van mindjárt a főmenüben található „Get Connected” funkció, amely további három hasznos lehetőséget kínál. Az első a „Monthly Updates”, melynek segítségével rendszeresen frissíthetjük a Cinemania adatbázisát. A Microsoft Networkról (vagy az Internetről) havonta tölthetjük le a legújabb információkat, kritikákat a nemrégiben elkészült filmekről, filmkészítőkről; ezek az új anyagok szerves részei lesznek az adatbázisnak. A második lehetőség, az „MSN forum”, ahol levelezhetünk filmbárátokkal és készítőikkel, olvashatunk Hollywood aktuális híreiről, pletykáiról, s olyan ismert kritikusok írásai is megjelennek a fórumon, mint például Sheila Benson (többek között a The Los Angeles Times, az Elle és a The Globe filmkritikusa, ő írta az HBO részére „Az első száz év: az amerikai film története” sorozat kísérőszövegét, és olyan nagyobb filmfesztiválok zsűritagja volt, mint

Microsoft Cinemania szerkesztője). A Cinemania Connection névre keresztelt fórumon megtalálhatók lesznek a Film Comment, az egyik legnépszerűbb amerikai filmes magazin legutolsó számainak anyagai is. Végül, de nem utolsósorban modemen keresztül segítséget is kérhetünk a Support Desktoptól, ha bármilyen problémánk lenne a programmal kapcsolatban.

De mit is találunk a CD-n, miért is érdemes beszerezni a Cinemania 96-ot? Több, mint



Sandra Bullock internetes „The Net”-jéről vagy a 200 millió dollár költségvetésű „vízi Mad Maxról”, a „Waterworld”-ről. Természetesen egy multimédiás filmlexikont igazán a képek és hangok dobnak fel, így a CD-n 1.168 pillanatkép, 171 dialógus, 141 filmzenerészlet és 23 filmrészlet is található. (Érdekesség, hogy a legutolsó filmrészlet az 1994-ben bemutatott és Oscar-díjat nyert ausztrál filmből, a „Priscilla, a sivatag királynőjéből” származik.)

A filmekon kívül 4.362 személyről, színészekről, színésznőkről, rendezőkről, operatőrökről, vágókról, stúdióvezetőkről és magányi filmmel kapcsolatos személyiségről olvashatunk. (A listában ugyan csak kilenc magyart említenek, de az amerikaiak és az angolok között olyan neveket találunk, mint például Andrew Vajda vagy Zsigmond Vilmos). Hogy az angol kifejezések se okozzanak fejtörést (például ki az a Best Boy, vagy mi az az IMAX), 930 szócikkrel találunk hosszabb-rövidebb magyarázatot, leírást. Így olvashatunk a kisebb-nagyobb filmstúdiók történetéről (pl.: Spielberg-féle DreamWorks SKG, a Warner Brothers, 21st Fox stb.), filmes foglalkozásokról, szakkifejezésekről, rövidítésekről.

Giraffe

Három kérdésünkre három választ várunk! A helyes megfejtők között karácsonyi csomagot sorsolunk ki (a csomagocskák Microsoft programokból kerülnek ki).

1. Mondj 3 olyan MS-Home programot, amelyet támogat a Microsoft Network!

2. Mondj 3 olyan MS-Home programot, amelyet támogat a Microsoft Network!

3. Sorolj fel 3 olyan MS-Home programot, amelyet támogat a Microsoft Network!

20.000, egészen pontosan 20.356 filmről találunk rövidebb, hosszabb kritikákat (esetenként több kritikustól is), illetve némely film teljes szereplő és készítő gárdájának listáját. A filmek nagy része – majdnem 80 százaléka – vagy amerikai, vagy amerikai koprodukcióban készült, a „maradékon” osztozik a világ többi része. A válogatásban 113 1995-ben bemutatott filmet találunk, így olvashatunk az „Apollo 13”-ról (pont a cikk írásának hetében van a bemutatója), a „Batman Forever”-ről, Mel Gibson majd’ három órás filmjéről, „Rettenhetetlen”-ről (Braveheart), Spielberg „Casper”-jéről, Michael Crichton „Congo”-járól, az új tengeralattjáró „Crimson Tide”-ről, Stephen King új thrillerjéről, a „Dolores Claiborne”-ről, a számítógépes technika nélkül soha el nem készülő „Farinelli”-ről, Stallone legújabb filmjéről, a „Judge Dredd”-ről, Walt Disney idején „Oscar gyanús” „Pocahontas”-áról, a „száguldozó”

MICROSOFT HOME

PREMIER

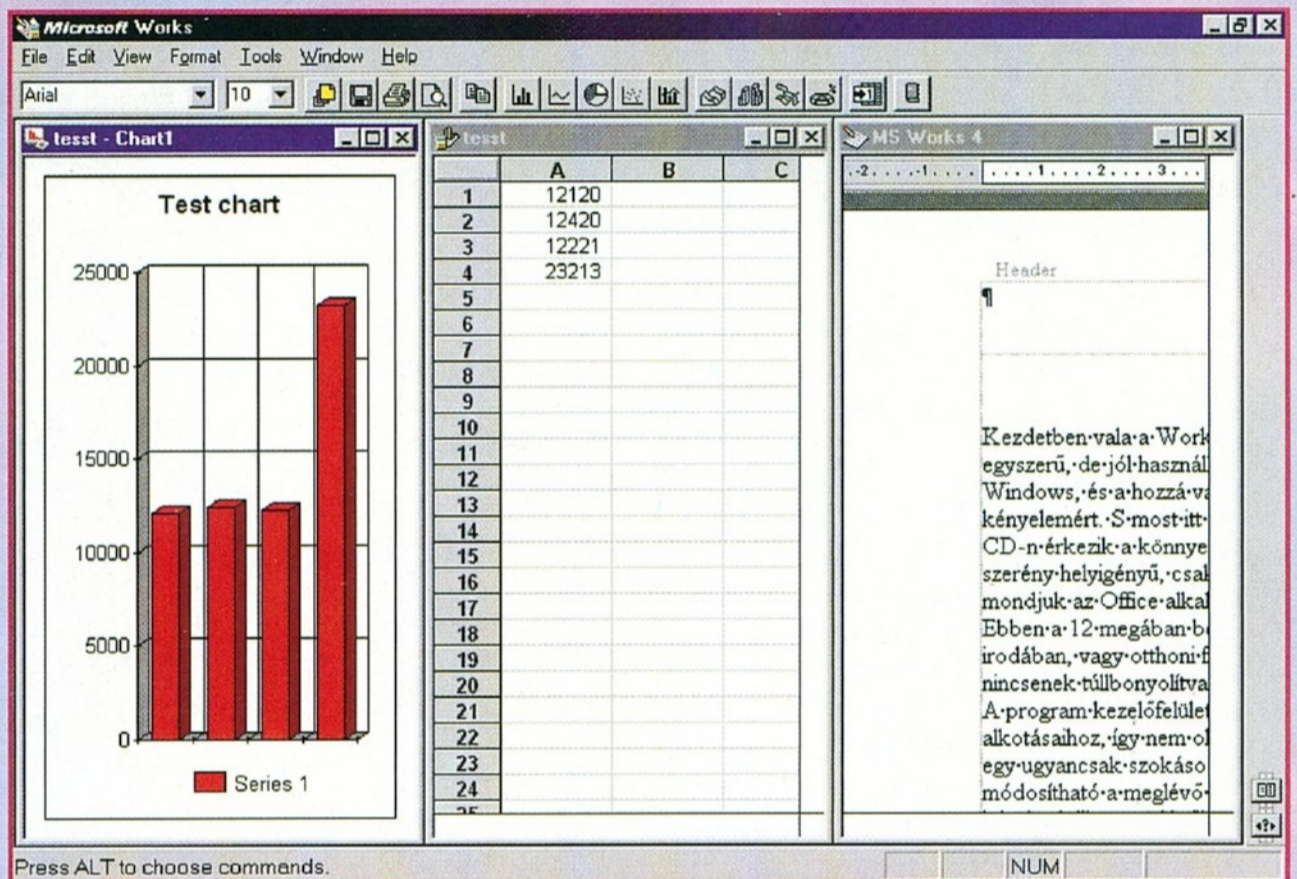
KEZDET BEN VALA A WORKS FOR DOS. NÉHÁNY DD-S TELEPÍTŐLEMEZ BEDUGDOSÁSA UTÁN EGY EGYSZERŰ, DE JÓL HASZNÁLHATÓ PROGRAMCSOMAGGAL TUDTUNK DOLGOZNI. AZTÁN JÖTT A WINDOWS, ÉS A HOZZÁ VALÓ VERZIÓK, MELYEK KEZDTEK EGYRE TÖBBET ÁLDOZNI A KÉNYELEMÉRT, S MOST ITT VAN A WINDOWS 95-RE ÉPÜLŐ LEGÚJABB KIADÁS.

Microsoft Works 4.0

den új dolog vagy funkció alkalmazásakor ott terem, és fellozza az idevágó oldalakat. Ez időbe telik, vagyis sokat gyorsít a programon, ha teljesen eltüntetjük a Helpet.

Induláskor a Task Launcher segítséget nyújt abban, hogy a leghatékonyabban lehessen elkezdni a munkát. Ehhez első lépésként a feladatnak megfelelően kiválaszthatunk egyet az előre elkészített sablonok közül. Ha elég türelmesek vagyunk, és jól tudunk angolul, akkor előbb vagy utóbb találunk olyat, amelybe bele lehet erőszakolni munkánkat. Igazából nincs ezzel a résszel semmi bajom, de meglátásom szerint csak akkor

nyen kezelhetőre készíteni a programot. De visszatérve a Works szövegszerkesztőjéhez: itt is bekezdésekre lehet, ill. kell tagolni a szöveget, és jó dolog, hogy rendelkezik a Word stílusaihoz hasonló formázási lehetőséggel, amit itt úgy hívnak, hogy Easy Format. Ez a számszámából egy nyomógombbal is elérhető, és segítségével a bekezdéseket könnyen a kívánt formára hozhatjuk, mivel ez nem más, mint – a stíslapokhoz hasonlóan – különböző formátumok gyűjteménye. Egyszerűen alkalmazhatók, csak a kívánt bekezdésben kell tartózkodni, és ki kell választani a megfelelő formátumot.



A PC-X olvasóinak növekedése azonnal megjeleníthető...

ermészetesen CD-n érkezik a könnyebb telepítés és az árkímélés végett, s meg kell vallani, nagyon szerény helyigényű, csak 12 MB-ot foglal magának a merevlemezén, ellentétben mondjuk az Office alkalmazásaival, melyek egyenkénti területfoglalása minimum ekkora. Ebben a 12 megában benne van mindaz, ami – a fejlesztők véleménye szerint – egy kisebb irodában, vagy otthoni felhasználáskor szükségeltetik. Az integrált alkalmazások nincsenek túlbonyolítva, egyszerű a kezelésük, persze egyszerűek a szolgáltatásaik is.

A program kezelőfelülete természetesen hasonlít a Microsoft egyéb ablakos alkotásaihoz, így nem okoz problémát a kezelés elsajátítása. A szokásos menüsor alatt egy ugyancsak szokásos számszám sáv húzódik, melynek tartalma természetesen módosítható a meglévő nyersanyagból. Nem lehet viszont második számszám sávot készíteni, ill. a meglévőből úszómenüt csinálni, tehát egy kicsit meg van kötve a kezünk. A számszámok alatt húzódik általában a vonalzó, aztán a fő munka, ill. lapterület. A program alsó keretén található a lapozás és a nagyítás segédeszközei. A lap mellett jobb oldalon saját területtel rendelkezik a program

lesz használható, ha a helyi viszonyokra is ki lesz alakítva. Ez így megint enyhén sarkított, mert azért akad benne olyan dokumentumminta, amely számunkra is hasznos (minimális angol tudással persze), ilyen pl. a nap-tár vagy órarend, otthoni nyilvántartások stb.

A Task Launcher segítségével nyithatjuk meg már létező dokumentumainkat is, melyek típusát (szöveg, táblázat, adatbázis vagy kommunikáció) egy ikon jelzi. Ha pedig teljesen tiszta lappal akarunk kezdeni, akkor egyszerűen elindíthatjuk egy üres dokumentummal a szövegszerkesztőt, a táblázatkezelőt, az adatbázis kezelőt vagy a kommunikációs modult.

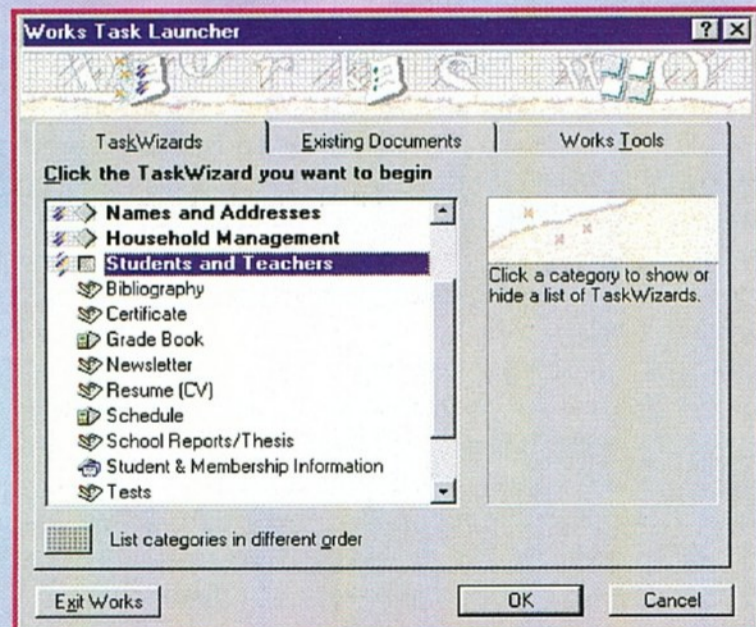
A Works legfontosabb eleme a szövegszerkesztő. Megint csak azt kell mondanom, hogy sok hasonlóság van közte és a nagy testvér, a Word között. Persze ez sokkal egyszerűbb, de ez nem jelenti azt, hogy kevésbé felel meg az igényeknek. Sajnos, a hasonlóság néhány billentyűfunkciónál hiányzik, de ezt leginkább az veszi észre, aki a sokat emlegetett nagy testvér után próbálkozik a Works használatával. Pl. én megszoktam, hogy a

Wordben a Ctrl + Backspace kombinációval egész szavakat tudok kitörölni visszafelé. Erre itt – a Helpben leírtak szerint, ami említést sem tesz róla – nincs mód. Hangsúlyoznom kell, hogy én ezt nem tekintem hibának, hiszen nagy valószínűséggel abból fakad, hogy igyekeztek minél kisebbre és könny-

Számos, előre elkészített formagyűjteménye van, ezek szabadon módosíthatók, és újakat is létrehozhatunk. Ugye mindez ismerős a Wordből? A különbség csupán annyi, hogy az Easy Format elvégzi a bekezdés megformázását, de nem kapcsolja hozzá a formátum nevét a bekezdéshez, tulajdonképpen nem több a kézi formázásnál, csak automatizálva van. Ez sem hátrány a program alkalmazhatósága szempontjából, mert kevés kivételtől eltekintve egyáltalán nem szükséges minden apró-cseprő munkához a Wordöt beizzítani (memóriaigény: Works-5.7Mbyte, Word-7.31Mbyte a Norton System Information alapján), elég hozzá szerényebb alkalmazás is. Természetesen itt nincs lehetőség tartalomjegyzék, szöszedet stb. készítésére, de hát valamit a nagyoknak is kell hagyni...

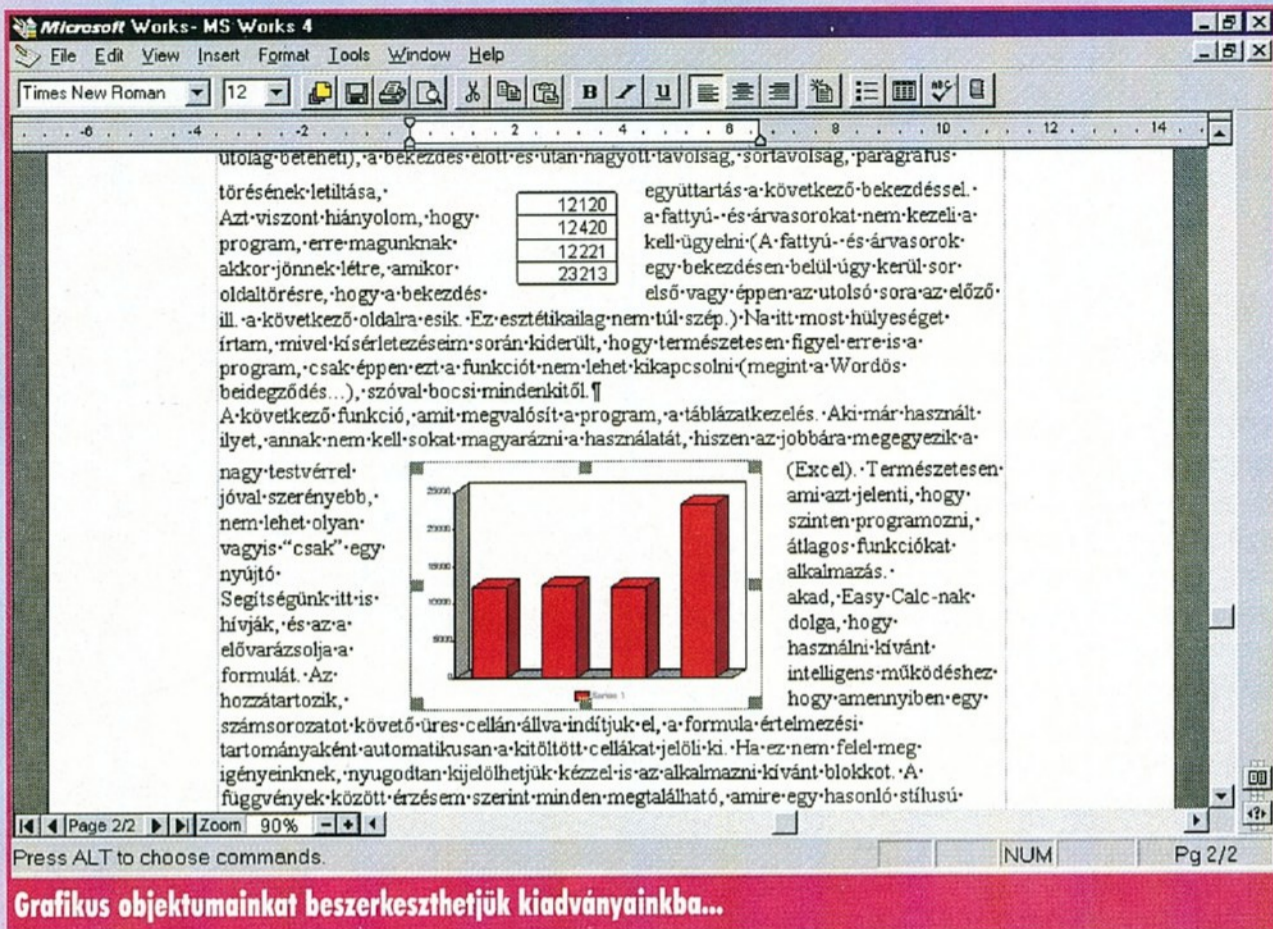
Egy paragrafus formázásakor sok mindent tudunk szabályozni, jobb-, bal-, első sorbehúzás, jobbra, balra középre igazítás, sorkizárás (érdekes, hogy ez utóbbinak az ikonja alaphelyzetben nem szerepel a számszám sávban, de akinek szüksége van rá, utólag beteheti), a bekezdés előtt és után hagyott távolság, sortávolság, paragrafus törésének letiltása, együtt tartás a következő bekezdéssel. Figyel a fattyú- és árvorokra is (akkor jönnek létre, amikor egy bekezdésben belül török az oldalt, a bekezdés első vagy utolsó sora az előző, ill. a következő oldalra esik), de ezt a funkciót nem lehet kikapcsolni.

A program következő eleme a táblázatkezelő. Aki már dolgozott ilyennel, annak nem kell sokat magyarázni a használatát, hiszen ez is jobbra megegyezik a nagy testvérrel, je-



A varázsló a Worksben is segít...

Helpje, amely mindig kéznél (és láb alatt) van, s megtalálható benne a leggyakrabban keresett információk. Természetesen össze is lehet csukni ezt a segítséget – ekkor minimális helyet foglal el –, illetve aki már nagyon profi a kezelésben, az teljesen el is tüntetheti. Ellenkező esetben min-



Grafikus objektumainkat beszerkeszthetjük kiadványainkba...

len esetben az Excellel. Természetesen jóval szerényebb, ami azt jelenti, hogy nem lehet az Excelhez hasonló szinten programozni, nincs makrónyelv, vagyis „csak” egy átlagos funkciókat nyújtó szerény lehetőségekkel bíró alkalmazás. Segítségünk persze itt is akad, Easy Calc-nak hívják, és az a dolga, hogy elővárosolja a használni kívánt formulákat. Ennek intelligens működéséhez hozzátartozik, hogy amennyiben egy számsorozatot követő üres cellán állva indítjuk el, a formula értelmezési tartományaként automatikusan a kitöltött cellákat jelöli ki. Ha ez nem felel meg igényeinknek, nyugodtan kijelölhetjük kézzel is az alkalmazni kívánt blokkot. A függvények között érzésem szerint minden megtalálható, ami egy hasonló stílusú programnál vagy felhasználásnál szokásos, a hiányzó képleteket pedig nagyon könnyen létre lehet hozni a meglévőkből. A táblázatok külalakját tetszés szerint alakíthatjuk, a cellaformázó párbeszédablak igencsak hasonlít az Excelére, ami úgy látszik, már bevált.

Az adatokból csinos grafikonokat is lehet készíteni, az alapvető típusok rendelkezésre állnak (2- és 3-dimenziós egyaránt). A grafikon létrehozása szintén nagyon egyszerű, csak ki kell választani az ábrázolni kívánt adatsort és a kívánt ábratípust, a többi a program dolga. Lehet címet adni a grafikonnak és a tengelyeknek, valamint felcímkézni az adatokat. Sajnos a grafikon csak külön ablakban képes megjelenni, nem tehető közvetlenül az adatok mellé (mint

az Excelben). Így is van mód egyszerre szemlélni őket, ehhez a Windows\Tile menüpontot kell segítségül hívni, hogy egymás mellett jelenítse meg a két dokumentum-ablakot.

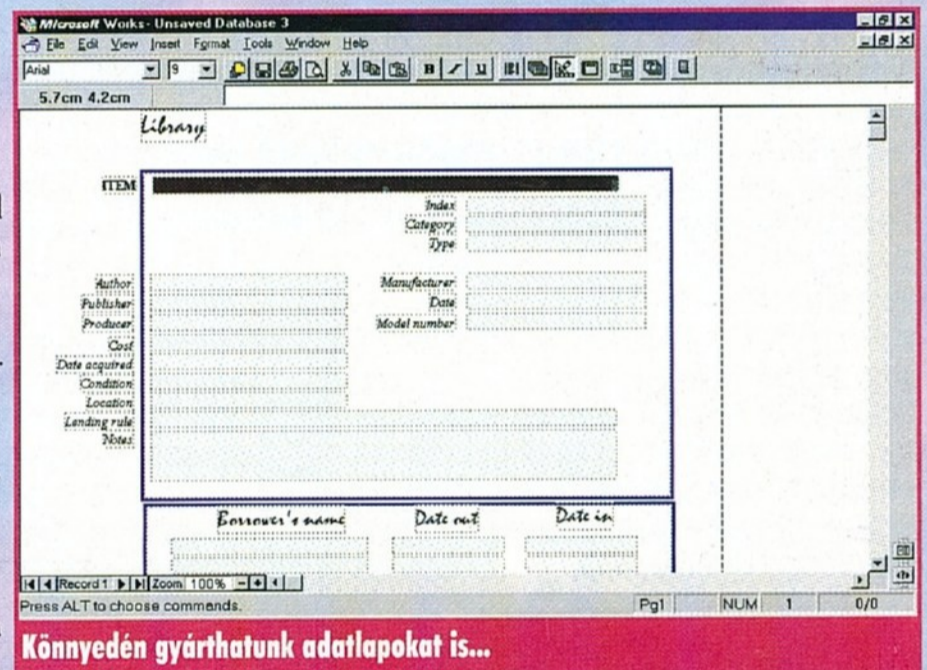
Táblázatunk adatait és grafikonjait be lehet illeszteni a szövegszerkesztőbe, így összetett dokumentumokat hozhatunk létre. A beillesztést a program OLE módszerrel végzi, így egy kicsit erőforrás-igényes (elég sokat darál a swap területen, igaz ekkor az én nyolc mega RAM-mal ellátott gépemem a Works mellett futott a Word 7 és a PaintShop Pro, valamint a Norton System Doctor), de a végeredmény használható. A beillesztett objektumokat a szövegszerkesztő képes körülfolatni szöveggel, persze ne várjunk egy quarkos tördelést, de az objektumokat szabadon helyezgethetjük a szövegen belül. Az objektum és a szöveg viszonyát objektumonként kell beállítani a Word Wrap menüponttal.

A Work következő eleme az adatbázis-kezelő. Kinézetre hasonlít a táblázathoz, használata azonban eltérő, és nem is mindig kényelmes. Egy új adatbázis létrehozásánál, miután megtervezük a szerkezetét, először a mezőket kell definiálni. Sajnos ezeket később már nem lehet módosítani, legfeljebb olyan áttételes módon, hogy létrehozuk az új mezőt, a régi tartalmát átmásoljuk, majd a régit töröljük. Nem túl szerencsés megoldás, de az is igaz, hogy egy adatbázis létrehozásakor a gondos tervezés kiküszöböli ezeket a hibalehetőségeket – nem igaz? Ha megalkot-

tuk a kívánt struktúrát, kezdődhet a feltöltés, melyhez őrlopokat is lehet készíteni. Ehhez felhasználhatjuk a grafikus környezet adta előnyöket, a mezőneveket, szövegeket formázhatjuk, színezhetjük, s oda helyezük, ahova akarjuk. Ezen kívül azonban nem sok segítség áll rendelkezésünkre, nincs például mód arra, hogy egy mező értékét egy listából választhassuk ki, nem lehet a beírt adat helyességét ellenőrizni, továbbá ne is álmódzunk több adatbázis összekapcsolásáról. Akinek erre van szüksége, az inkább forduljon nagyobb képességű software-hez. A Works adatbázis-kezelése, mint a mintákból is kitűnik, leginkább személyi adatok (nevek, címek, telefonszámok stb.) vagy kisebb nyilvántartások gondozására használható.

Az adatbázis tartalmát egyszerre ötszintű szűrőre lehet engedni, hogy megkapjuk a szempontjainknak megfelelő adathalmazt. A leválogatást kézzel is végezhetjük, minden rekordhoz tartozik egy kiválasztó négyzet, melyet bejelölve tudjuk a rekordot kijelölni. Ezután a kijelölt, illetve leválogatott rekordokat szabadon manipulálhatjuk, s beállítható, hogy csak azok jelenjenek meg.

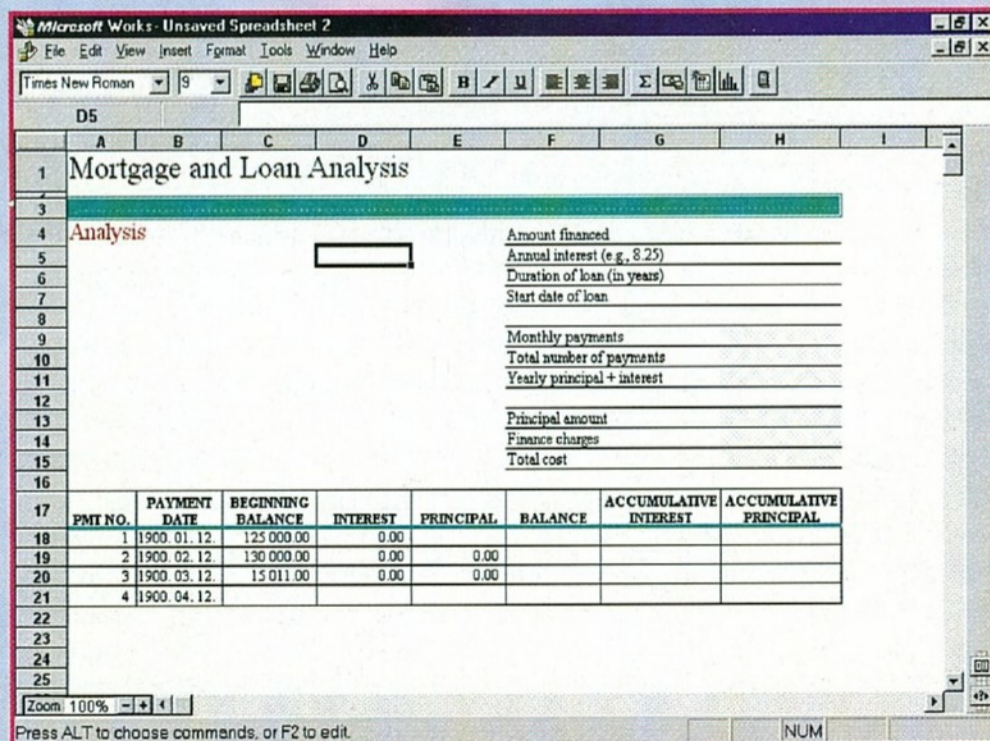
A program negyedik fő része a kommunikációs modul. Mint más hasonló esetekben, most is csak azt tudom nyilatkozni, hogy sajnos, technikai okokból még nem volt alkalom a program ezen képességeit kipróbálni. Prózaibb megfogalmazásban – nincs telefonom. Majd egyszer, talán még idén. Addig is: a kommunikációs modul szerepe dokumentumok és file-ok eljuttatása távoli gépekre, emellett képes terminál-emulációra is. Az egyes összeköttetéseket,



Könnyedén gyárthatunk adatlapokat is...

amelyek többek között a hívott telefonszám, a kapcsolat üzemi beállításai stb. határoznak meg, dokumentumként le lehet menteni. Ezt visszatöltve a program megpróbálja a kapcsolatot is felépíteni.

Azt hiszem, feltűnt a kedves olvasónak, hogy nem a régebbi változatokhoz hasonlítottam a programot. Aki azokat ismeri, az nagyjából már tudja, hogy milyen színvonalú szolgáltatásra számíthat. Aki eddig nap mint nap profi szintű alkalmazásokkal dolgozott, annak érdemes meggondolni, hogy kell-e neki mindennap egy Word, Excel vagy Access. Van, ahol minden bizonytalanság, de számos helyen örömmel fogadnának egy könnyen kezelhető, kis erőforrás-igényű programot. Aki ebben a helyzetben van, remélem elegendő képet kapott arról, hogy mivel járna az átállás a nagyból a kisebbre. Természetesen áldozatot kell hozni, de valahol mindig hozunk áldozatot, nem? S ha igen, akkor inkább érdemes néhány ritkán használt funkciót, szolgáltatást elhagyni annak érdekében, hogy a napi munka gördülékenyen, könnyen, s főleg gond nélkül fusson. A programot nem csak az új felhasználóknak javaslom, de azoknak is, akik eddig Worddel vagy Excellel oldották meg feladataikat. Legalább tegyenek egy próbát!



Pénzügyi műveleteinket lebonyolíthatjuk segítségével...

DEMOZÓNA

PREMIER

GONDOLOM, MÁR KÖZVETLENÜL AZ ELŐZŐ DEMOZÓNA ELOLVASÁSA UTÁN HEVES ÉS GYOMORSZORÍTÓ VÁGYAT ÉREZTETEK A KÖVETKEZŐ UTÁN. NOS, A FOLYTATÁS ELŐTTETEK HEVER, ÉS MOST RÁADÁSUL SOKKAL KÖNYVEBBEN EMÉSZTHETŐ, MINT AZ ELŐZŐK. HANYAGOLJUK A KÜLÖNBÖZŐ EFFEKTEK BONCOLGATÁSÁT, HE- LYETTE VISZONT AZ ELMÚLT PÁR ÉVBEN MEGRENDEZETT MAGYAR PARTYKAT TEKINTJÜK ÁT.

DemO ZÓna

PARTY!

1. Milyen partyra is gondolunk?

Meg kell, hogy nyugtassalak benneteket, nem drog-party, kerti-party, árok-party, hanem Számítógépes Party a célpontunk.

2. Mi az? (találós kérdéseink: 1. láthatatlan és málnaillatú? 2. román olajtársaság? 3. öregasszony kerékpáron? – megfejtések a rovat végén.) Ezt a kérdést már sokszor hallottam (nem csak partyval kapcsolatban...), ez okból választottuk ezt a témát. Számítógépes party: az a rendezvény, amelyen a scene színe-java és minden más olyan egyed vesz részt, aki kellően el van vetemülve (scene: közösség, mely a számítógépek iránt elkötelezett illetőket foglalja magába, akik nem csak munkával kapcsolatban használják gépeiket, hanem az életük szerves részének tekintik őket – erről később még részletesen szólnunk).

3. Hogyan zajlik ez le?

Külső szemlélő számára: sok ember (?) vonul az utcán, hóna és egybe alatt dobozok, erősítők, kábelek stb... A sok ember becörtet valamely tágas (vagy nem) helyiségbe, ahol asztalok, székek és erőteljes



Cash '94 (Amiga Rulez!)

hangzavar fogadja őket. A sok ember ezután leül (vagy nem), előkaparásza gépe alkotórészeit, összerakja azokat, bekapcsolja a szerkezetet, amely beindul (vagy nem). A sok ember mindezek után nekilát ismerősöket keresni (ez már általában sikerül), majd némi kölcsönös kommunikáció után (Ti is indultok? Mivel? Jössz dúmozni?) nekilát azon feladatoknak, mivégre is összegyűltek. Ez általában egyéni (csapatilag) változik: lázas munka a beadandó produkció (demo, intro, picture, muzak stb...), intelligens társalgás a régi ismerősökkel, gigantikus doom-meccsek, vagy játék bármivel, amit több személy játszhat (ne tessék rosszra gondolni :-). A szorgosan doomoló, kódoló elvtársak egy idő múltán hiányát érzik némi szilárd és folyékony táplálékknak, ami arra sarkalja őket, hogy visszatérve a valóságba felderítsék a partynak otthont adó város (kerület, falu, vidék) vendéglátóipari egységeinek koordinátáit. Ennek megtörténte után a partyra már jóval vidámabb társulat érkezik vissza. Ekkorra tehető kb. a party te-

tőpontja. Ez eddig kb. az első nap története. Akár hiszitek, akár nem, ezután a második nap jön, mely a party szempontjából a legfontosabb, hiszen ezen a napon kezdődik a versengés (compók). Ezen részt vesznek különféle csapatok és egyedek, akik életük egy részét (nagy részét) azzal töltötték, hogy létrehozták ezen műveket, melyeket ha jobban megvizsgálunk, rádöbbenünk a keserű igazságra: bizony semmi kézzelfogható hasznuk nincsen. A compók után csendes és békés (vagy nem) agonizálás következik a székeken, asztalokon, egyéb berendezési tárgyakon – a padlón heverő közönség sorából csak hörgések, nyögések, halk sóhajok és hangos horkolás hallatszik. A népség csak akkor élénkül ismét fel, mikor az eredményhirdetés ideje eljő. Ez általában már a harmadik nap, mikor is a háromnapos ébrenléttől kimerült, valaha embert formázó roncsok összekapariják magukat, és ha valaki valamit nyer, akkor örvendezének vala. Az örvendezéstől (és mástól) elfásult fickók fel, s alá tengenek, várják járművekkel érkező barátait/hozzátartozóikat, kiknek érkezésével hatalmas pakolás, cipekedés, nyögvényelés kezdődik. A résztvevők távoztával csak a rendezők "jókívánságait" hallhatjuk, mivel a távozók után gigantikus szeméthegek, üresüvegalmok és esetleg némi rókanyomok maradnak. Egy sikeresnek minősülő party a résztvevők száma 400-600-ra becsülhető, de a külföldi, ismertebb partykon ez a szám elérheti 3-4 ezret is. Megjegyeznénk még, hogy nem minden esetben a résztvevők számán mérhető le a party sikere, hanem a rendezvényről később hírt adó cikkek hangvételén is.

4. Milyen versenyek fordulnak elő egy partyn?

Legnagyobb jelentőséggel bír mindenekelőtt a demo-compó. A demo elkészítéséhez szükséges a legtöbb munka, a legnagyobb együttműködés és a legnagyobb elszántság, persze ezt honorálják a legjobban. Nem sokkal kisebb a szerepe az intro-versenynek sem. Itt a méretkorlátozás jelenti az igazi kihívást, amely 4, 64, vagy esetenként 100 kilobyte lehet. Ezek eddig a csapatversenyek, de nem kevésbé fontosak az egyéni versenyek sem, mint például a zene vagy grafikai compók. A hangulat növelése érdekében a rendezők szokás szerint beiktatnak egy-két poénosabb versenyszámot is. Ilyen például a Beethoven compó (a zenészeknek hangkártya nélkül kell alkotni valamit :-), vagy a fun compó, ami egy játékos vetélkedő, amelybe minden számítógéppel kapcsolatos (vagy nem) poén belefér. Ezen kívül még számtalan kisebb jelentőséggel bíró verseny is megrendezésre kerül. A különféle produkciók elkészítésekor elsősorban nem a nyeremény hatalmas (?) összege, hanem inkább az elérhető hírnév és népszerűség motiválja az alkotókat. Van, aki fest, van aki ír, rajzol, vagy éppen demot alkot. A lényeg nem a módszer, hanem az elkészült alkotás. Végül is ez nem más, mint az önkifejezés legújabb formája. (OK, filozófiai vitát nem nyitunk...)

5. Na de milyen is az a scene?

Jogos a pont, ha már ennyit hadováltunk róla, akkor talán illik megmagyarázni is. A scene története egészen a nyolcvanas évek elejéig nyúlik vissza. Akkor még a csúcstechnológiának számító C64 tulajdonosok alkották a scene-t. Ez a legrégebbi, és a legtöbb tagot magába foglaló csoport, melynek sorait ugyan megtráktották a modernebb gépek, de a C64-es compók a mai napig a partyk hagyományos versenyei közé tartoznak. A következő nagyobb csoportot a nyolcvanas évek vége felé színrelépő amigások jelentették, és jelentik ma is. A jelenlegi scene gerincét a 92-ben még csak nyomokban kimutatható PC-sek képezik. Az igazsághoz az is hozzá tartozik, hogy az amigás produkciók színvonala a kezdetektől fogva gyorsan emelkedett, és a kezdeti ugrás után sem zuhant vissza, mivel az amigás demok ma is kitűnő zenével, grafikával és designnal készülnek, noha technikailag már nem mindig vehetik fel a versenyt a PC-s alkotásokkal, de ez nem az amigás kóderek tehetségtelenségének (hű, de szeretem ezt a szót leírni!), hanem annak tudható be, hogy bizony már a hardware lehetőségének határait ostromolják. A PC-s alkotások mostanra szörnyen megszorodtak, az egyetlen bibi csupán az átlagszínvonalat nézve tűnik fel: van néhány kiemelkedő, fantörpikus alkotás, rengeteg átlagos (még elmegy), és nem kevés hulladék. (Félreértés ne es-

sék, célunk most nem a bíráló és csontpogató kritika, hanem a scene mai helyzetének tárgyilagos bemutatása.)

Aki ideáig ért a cikkben az 1. tud olvasni; 2. ha tájékozott még nem is, de már van valami fogalma a scene-ről; 3. ha tudott róla valamit, most még többet tud (vagy nem :->).



The Party '94

Az elkövetkezőekben belemászunk végre a konkrétumokba is, a valóban megrendezésre került és kerülő partykról jön a sóder. Külföld: Assembly. Talán a legnagyobb rendszeresen megrendezett, és legnagyobb port felkavaró összefutet. Előfordulási helye Finnország (Helsinki), időpontja augusztus közepe.

The Party. Nem sokkal kisebb (de még ez is vitatható), Dániában (Herning) előforduló, didergős (december végi) party. (Cool!)

Gathering (ez sem piskóta), Juhla, X, stb...

Sorry, hogy a határainkon túli rendezvényeket csak megemlíjük, de szerintem az olvasók közül kevesen rendelkeznek kellő anyagiakkal az ezeken való részvételhez. (Mi?! Ehhez fizetni is kell? Há' ezt mé' nem mondták?!!) Honi vizeink:

Cache. Ez napjainkra már hagyománnyá vált, rendszeresen Kecskeméten tartott, az eddig rendszeres partyk közül a legismertebb és legszínvonalasabb. (Előde is volt, de ezt nem választom külön.) Tavasszal és ősszel fordul elő, (Hm, inkább tavasszal...;->) rendezője az Unicorn és a Kecskeméti Ifjúsági Otthon. (Ott a helyed!)

Várparty. Várpalotán elkövetett (2x), még elmegy kategóriába sorolt alkalom. Az indult alkotások nem voltak túl rosszak.

Hammering. Nem is kicsi, nem is túl nagy, egyszeri rendezvény (Budapest), mely nem volt túl színvonalas, de élveztük. (Ez a lényeg, vagy nem?!)

scENEst. Friss keletű, de eddig talán a legjobb összefutet (fő a szerénység...), amely idén tavasszal következett be Budapesten, és senki nem bánta meg a részvételt (a nevezett produkciókról jót vagy semmit...). Az igazi hangulatot itt a sok új és frappáns compó keltette. Rendező: Impulse, Murmidones, AstroideA. Lesz jövőre is! (Légy ott, vagy légy halott!!! :-))

WildStock. Hm, az időgépet ugyan még nem találták fel, de mi egy kicsit előreugrottunk a következő évre. Ez a party még csak tervezet (nem csak), de az infó alapján nem lesz piskóta! Helyszín: Budapest, rendező: ByTeam, Absolute

Bár nem tartozik teljesen ide, azért a Computer Karácsony is említést érdemel. Ez nem teljes értékű party, mivel itt a másoláson és karácsonyi vásáron van a hangsúly.

Lassan itt a vége, de még egy megjegyzés: ember, ha még nem voltál partyn, ki ne hagyj a legközelebbit! Nem tudod, hogy mit hagysz ki tudatlanul az életedből! Egyesek szerint a party a második legjobb dolog az életben. (Az első az nagyon jó lehet, a harmadikat te is kitálalod. 2 személy szükséges hozzá.)

Ja, és a megfejtések: 1. Medvefing, 2. LejMol, 3. Terminátor (élő szövet a fém vázon). Gyengébbek kedvéért: a ":-)" és ":->" jeleket nézd 90°-kal elforgatva!

Snowman & O-man / AstroideA

VESA Programozás



**EBBEN A RÉSZBEN TOVÁBB ALAPOZUNK. RÖVIDEN ÁT-
TEKINTJÜK A GRAFIKUS KÁRTYÁK MŰKÖDÉSÉT, ILLETVE
AZT, HOGY HOGYAN ILLESZKEDIK EHEZ A VESA KIEGÉ-
SZÍTÉS. MEGVIZSGÁLJUK A VBE KONCEPCIÓJÁT ÉS KI-
ALAKULÁSÁT, EGÉSZEN AZ 1.2-ES VERZIÓIG, A 2.0-ÁS
UGYANIS MÉG CSAK TERVEZET.**

A szabvány kialakítói megpróbálták egy csokorba összefogni azokat a funkciókat, amelyek még éppen elegendőek ahhoz, hogy eltüntessék az SVGA kártyák hardware és software (BIOS) különbségeit. Ezeket a funkciókat aztán megpróbálták „belesimítani” a grafikus kártyák IBM által ajánlott kezelési módszerébe, azaz a video BIOS-t egészítették ki új hívásokkal. Működésének megértéséhez egy kis alapozás szükséges (akinek nem, az ugorja át a következő bekezdést).

A grafikus kártya kezelése IBM kompatibilis masinákban a 10H (decimális 16) megszakításon keresztül zajlik úgy, hogy a kívánt funkció kódját az AH, a paramétereket pedig az egyéb regiszterekbe töltve, végrehajtunk egy INT 10H utasítást (Intel x86 assemblyben persze. Eddig nem említettem, de az itt leírtak csak az Intel 8086 kompatibilis processzorokra érvényesek! Akinek PowerPC vagy Alpha processzoros gépe van, az legalább Windows NT-t vagy

kód	felbontás	színek
10Dh	320x200	32K
10Eh	320x200	64K
10Fh	320x200	16.8M
110h	640x480	32K
111h	640x480	64K
112h	640x480	16.8M
113h	800x600	32K
114h	800x600	64K
115h	800x600	16.8M
116h	1024x768	32K
117h	1024x768	64K
118h	1024x768	6.8M
119h	1280x1024	32K
11Ah	1280x1024	64K
11Bh	1280x1024	16.8M

2. Táblázat – VBE üzemmódok

AIX-ot használ, és nem birizgálja a vasat, hanem meg van elégedve a PC-je teljesítményével!). Igazából nem is kell assemblyben programoznunk, mert a magas szintű nyelvek manapság kényelmes lehetőségeket biztosítanak a PC megszakítási rendszerének elérésére, de a sebesség és a hardware kézben tarthatósága erősen kényszerítő hatású! A VBE megalkotói tehát kinétek egy gusztyos (és hál' istennek éppen egyik kártya által sem használt) funkciót – nevezetesen a 4FH számút –, és ezen belül valósították meg a BIOS kiegészítést.

AL	VBE	A funkció leírása
00H	1.0	A kártya (és ebben az esetben a VBE) detektálása, némi jellemzők megállapítása (támogatott üzemmódok, memória, stb.)
01H	1.0	Egy támogatott üzemmód jellemzőinek lekérdezése (felbontás, színek száma, memóriaszervezés, stb.)
02H	1.0	Egy SVGA üzemmód beállítása
03H	1.0	Az aktuális üzemmód lekérdezése
04H	1.0	A kártya állapotának (regiszterek, kurzor, paletta, stb.) elmentése és visszaállítása
05H	1.0	A kártya videomemóriájának kezelése (lapozása)
06H	1.1	A képernyő logikai sorhosszának menedzselése
07H	1.1	A megjelenítés startpozíciójának vezérlése
08H	1.2	A DAC (paletta) kezelése

1. Táblázat – A VBE által definiált funkciók és jelentésük

A VESA 1.0 által szentesített új üzemmódok			A VESA 1.1-ben bevezetett szöveges módok	
kód	felbontás	színek	kód	felbontás
100h	640x400	256	108h	80x60
101h	640x480	256	109h	132x25
102h	800x600	16	10Ah	132x43
103h	800x600	256	10Bh	132x50
104h	1024x768	16	10Ch	132x60
105h	1024x768	256		
106h	1280x1024	16		
107h	1280x1024	256		

Bevezettek egy 0100h alatti üzemmódot is, ez a 6Ah, ami megfelel a 0102h-nek, de ennek nincs gyakorlati jelentősége, legalábbis szerintem.

3. Táblázat – VBE üzemmódok

A VBE hívások a következőképpen használják a regisztereket.

Híváskor:

AH = 4FH ez jelzi hogy VBE hívásról van szó

AL = a kívánt funkció kódja

BX, CX,

DX, DI, ES = az esetleges bemenő paraméterek

Visszatéréskor:

AL = 4FH ez jelzi, hogy a VBE kezelte le a hívást

AH = a végrehajtás státusza:

00H - ha a hívást a VBE sikeresen végrehajtotta.

01H - ha a hívás valamiért meghiúsult.

BX, CX,

DX, DI, ES = esetleges visszatérési értékek

Általában elmondható, hogy az átlagnál átgondoltabb a regiszterek használata. Amennyiben alfunkciók is vannak,

azok száma a CX, BX vagy DX regiszterekben van; ha a funkció ki- vagy bemeneti paraméterként adat-erületet is használ, az ES:DI vagy az ES:BX páros tartalmazza a címet. A VBE hívások általában nem rontják el az SS, SP, DS regisztereket, de a BP állapotáért már nem ten-
ném tűzbe a kezem, pedig sokkal kényelmesebb lenne, ha a magas szintű nyelvek által intenzíven használt BP is stabil maradna. Sajnos ezért is célszerű a video BIOS-t assemblyben hajtani!

Az első táblázat azokat a funkciókat tartalmazza, amely a VESA szerint minimálisan szükségesek egy kártya korrekt kezeléséhez. Az egységes funkciókon kívül szükség volt még az extra felbontások szabványosítására is, ezért a VESA a következőt találta ki. A hagyományos BIOS

a 00H alfunkciót használja az üzemmód beállítására. Ekkor az AL regiszterben kell megadni a kért üzemmódot. A VBE ehelyett 16 bites új üzemmód-kódokat és egy új funkciót vezetett be az átkapcsoláshoz. Az üzemmódok megőrizték a régi PC-s ha-

gyományt: ha a legfelső bitjüket 1-esbe állítjuk, akkor üzemmódváltásnál nem törölődik a memória. Az új üzemmódok 0100H-tól számozódnak, és három lépcsőben kerültek bevezetésre (lásd 2. és 3. táblázat).

A VBE kiterjesztés kétféle módon valósulhat meg. Az egyik, amikor a kártyagyártó a BIOS-ba illeszti be a VBE kezelést, a másik amikor egy TSR (rezidens) program veszi vállára a feladatot. Az első kényelmes, mert ahova viszem a kártyát, oda jön velem a VBE is, a másik rugalmasabb, mert ha kiderül hogy hibás, kicserélhető az új változatra, míg a BIOS csere kicsit kínosabb.

Ennyit mostanra. Tanulmányozzátok a táblázatokat, a későbbiekben szükség lesz rájuk! Januárban belevágunk a funkciók részletes ismertetésébe, illetve megnézzük, hogyan működik mindez a gyakorlatban.

Agis(C)

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 FAX: 2505200

- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni

Újdonságaink:

Pinball Illusion, Darker, NHL Hockey '96, FIFA Soccer '96, Warcraft 2, Ultimate Doom, 3D Ultra Pinball, Crusader, 3D Lemmings, Fatal Racing, Loadstar, Mortal Kombat 3, Master Pieces Collection (6db AD&D CD).



MULTIMÉDIA

PREMIER

1947. JÚLIUS 5-ÉN ÚJ MEXIKÓBAN, EGY ROSWELL NEVŰ KISVÁROS MELLETT, A KORA HAJNALI ÓRÁKBAN FURCSA ESEMÉNY TÖRTÉNIK. EGY FARMER NAGY ROBJARRA ÉS KÜLÖNÖS FÉNYEKRE LESZ FIGYELMES A FÖLDJÉN. VALAMI BECSAPÓDOTT, EZ OKOZTA A ZAJT ÉS A FÉNYJELENSÉGET. ÁRRAFELÉ TERELTE BIRKANYÁJÁT, HOGY KÖZELEBRŐL IS SZEMÜGYRE VEGYE, MI AZ, AMI LEZUHANT. REPÜLŐGÉP?

setleg rakéta vagy meteorit? Amikor a tárgy közelébe ért, az állatok megmakacsolták magukat. A birkák csak bégettek, de egy tapodtat sem voltak hajlandók annak a valaminek a közelébe menni. Összeszedte minden bátorságát, és megközelítette a lezuhant tárgyat...

INCIDENT AT ROSWELL

Valamilyen furcsa repülőgépet vélt felfedezni, ami csúnyán megsérült – sok darabja hevert szerteszét –, de a legfurcsább az volt, hogy három alacsony humanoida hevert benne! Gyorsan felkapott valamennyit a roncsdarabok közül, és rohanvást a lovához indult. Húsz mérföldet lovagolt, hogy legközelebbi szomszédját tudassa az eseményről. A roncsdarabok igazolták, hogy nem részeg, és nem is a ló rúgta meg, hanem valamilyen valót talált. Már a szomszédal együtt keresték fel a seriffet, aki miután megbizonyosodott róla, hogy amit a farmerek állítottak valóság, értesítette a helyi légierőbázis parancsnokát. A katonák begyűjtötték a roncsokat és a tetemeket. A szemtanúk állították, hogy ekkor még az egyik ufonauta életben volt! Az eseményről a sajtó is értesült, és így hamarosan a

valaki képzelni, hogy annak az 509-es századnak a tagjai, akik az Enola Gayről ledobták az atombombákat japánra, nem tudnak megkülönböztetni egy repülő csészaljat egy léggömbtől? Mindenesetre az ügyet agyonhallgatták.

Eltelt közel 50 év, és szenzációs felvétel látott napvilágot. A nagyon gyenge minőségű, fekete-fehér némafilmen

No Details of Flying Disk Are Revealed

Igazság vagy gigantikus kacsza?



Nem csak negatívok léteznek...



A dokumentumok minősége hagy némi kívánnivalót maga után...

helyi újságok mind a roswelli eseményekkel foglalkoztak.

Amikor a fegyveres erők főparancsnoksága tudomást szerzett az eseményről, minden gyökeres fordulatot vett! A szemtanúkat megfenyegették, hogy hallgatásra bírják őket, a helyi rádióállomás tulajdonosát megszarolták, ha nem közöl cáfolatot az eseményről, bevonják az engedélyét. A sajtónak betömtek a száját azzal, hogy egy meteorológiai léggömb maradványait vélték UFO-nak. El tudja

egy hat kézzel rendelkező, nagy fejű, kis testű, genitáliák nélküli humanoida boncolását nézhetjük végig. A forgalmazó állítása szerint, a felvétel a roswelli UFO személyzet egyik tagjának boncolásáról készült. Hogy a zoom és fókusz használata nélkül készült felvétel valódi-e, vagy nagyon költséges hamisítvány, arról még vitáznak. Egyetlen dolog bizonyos: az Incident at Roswell című CD-ROM-on megnézhetjük ezt a bizonyos filmet, és egy közel 40 perc hosszúságú dokumentumfilmet, amit a helyszínen készítettek, megszólaltatva a még élő szemtanúkat, illetve szakértőket a boncolásról szóló felvétel valódiságát vizsgálva.

Hogy kinek érdemes megvenni ezt a lebilincselően érdekes CD-t? Mindenképpen annak, akit érdekelnek az UFO-kkal kapcsolatos történetek, elég jól érti az angolt ahhoz, hogy a meglehetősen gyorsan és erős akcentussal „amerikaiul” beszélő szemtanúk angolját megértse.

A CD-n QuickTime formátumú mozi található, melynek előnye, hogy mind PC-n, mind Macintoshon egyaránt lejátszható, de sajnálatos hátránya, hogy egy egyszerű AVI minősége is jobb, mint ez a formátumé.

Fontos: akit zavar egy műtői beavatkozással készült felvétel megtekintése, az jobban teszi, ha kihagyja ezt a mozi!

Sam. Joe



BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

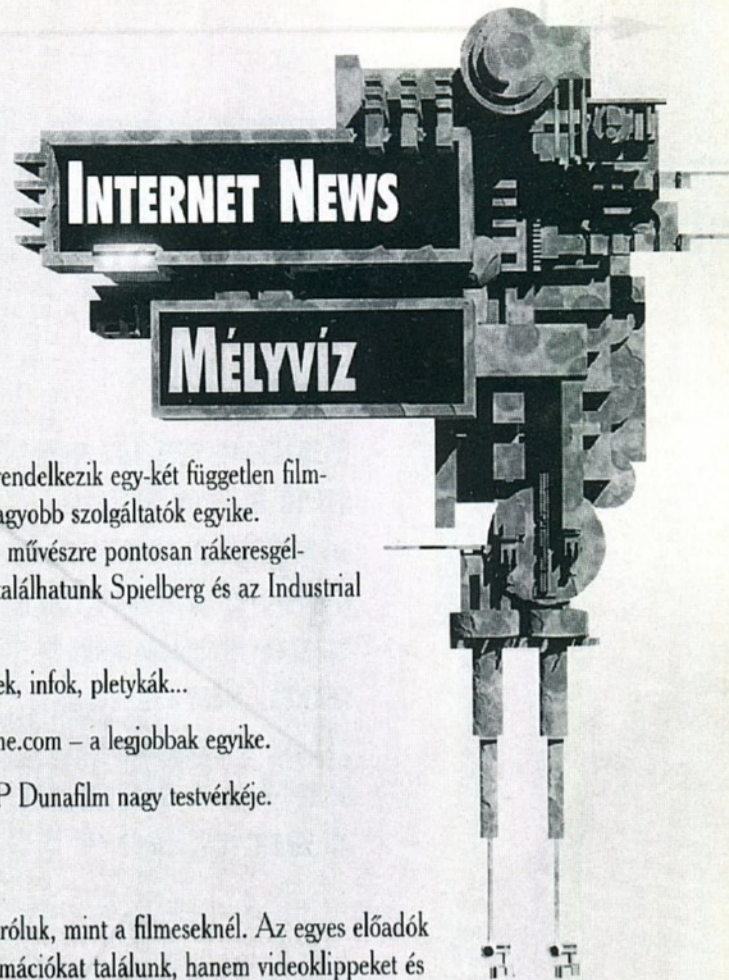
UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

Internet



NETSURF: AZ INTERNET MEGJELÉSE UTÁN KÉPZŐDÖTT FOGALOM. JELENTÉSE AZ INTERNETEN VALÓ SUHANÁSRA UTAL, AMI SZERINTEM MA MÉG NEM MINDENKI SZÁMÁRA EMLÉKEZTET A FILMEK MEGÁLMODOTT VIRTUÁLIS LEBEGÉSRE. AZ ADATOK TOVÁBBÍTÁSI SEBESSÉGE UGYANIS JELENTŐSEN FÜGG A KAPCSOLAT MINŐSÉGÉTŐL. AZ INTERNET ELŐNYEIT MINDEZEK MELLETT NEM LEHET ELTAGADNI, HISZEN SZINTE A VILÁG LEGNAGYOBB ÉS LEGSZÉLESEBB ADATHALMAZÁVAL, CSODÁLATOS LEHETŐSÉGEKET NYIT AZ EGYSZERŰ FELHASZNÁLÓ RÉSZÉRE. A HÉTEN JUTOTT NYILVÁNOSSÁGRA EGY ADAT, MISZERINT A VILÁG ORSZÁGAI KÖZÜL MINDÖSSZE 65 NEM CSATLAKOZOTT MÉG A WORLD WIDE WEB SZOLGÁLTATÓK TÁBORÁHOZ. EBBŐL IS LÁTHATÓ, MILYEN KIMERÍTHETLEN TÉMA ÖZÖNBŐL SZERETNÉK MOST EGY CSOKORRA VALÓT ISMERTETNI.

Wint azt valószínűleg mindenki tudja, az Internet szinte teljesen önszerveződő rendszer, így különböző site-jai is a készítőik és fenntartók sokféleségét, egyediségét támogatják. Ma már szinte minden nagyobb cég tart fenn saját oldalt, ún. Home page-et. A legnagyobb software és hardware gyártók mellett, megjelentek a lemez- és filmforgalmazó cégek is. A világ politikai, gazdasági híreit is elolvashatjuk, sőt már rengeteg kormány is hivatalos információs csatornának tekinti. Tudományos publikációkat és művészeti vonatkozású témákat szintén találhatunk. Hihetetlen, de a hálózat, a vírusok terjedésének sebességével vetekedve, lassan behatol mindenhová. Az interaktív banki szolgáltatások mellett, ma már akár pizzát is rendelhetünk számítógépünk segítségével. A téma tehát hatalmas. Az online adatbázisok tömegei szolgálják a hasznos információk percek alatti elérhetőségét, napokat, akár heteket spórolva a felhasználónak, a felesleges és időpazarló adatgyűjtést percekre lerövidítve. A multimédia eszközei megjelentek, de sajnos a jelenlegi elérési sebességek nem teszik lehetővé mindenki számára az információs szupersztráda abszolút használatát.

Szoftverházak

Ma már minden valamirevaló kiadó rendelkezik saját eléréssel. Mivel a termékeiket így közvetlenül tudják reklámozni, ezért nem is sajnálják a felhasználótól az információkat. Sok kiadó nagyon szépen rendszerezett press boxot is üzemeltet, kifejezetten az újságírók informálására. Egyébként szinte minden újdonság, demo, press release, hír, pletyka megtalálható ezeken a helyeken. Sok esetben a játékokhoz segítséget, esetleg cheat lehetőségeket is lelhetünk. Vannak természetesen jobban és kevésbé jól felépített site-ok. Arra gondoltunk, hogy az Internet szerelmeseinek is szerzünk néhány kellemes percet azzal, hogy a nagyobb fejlesztőket leleplezzük.

Activision - <http://www.activision.com/> - PC-s anyagok mostanság jelentek meg rajta.

Bullfrog - <http://www.ea.com/bullfrog.html> - megszokott Bullfrog minőség.

Domark - <http://www.infobase.internex.net/domark/> - nagyon vegyes...

EA. - <http://www.ea.com/> - talán a legjobb forrás.

Epic - <http://www.epicgames.com/> - Shareware hegyek...

id Software - <http://www.idsoftware.com/> - Doom, minden szinten.

Interplay - <http://www.interplay.com/> - aranyos grafikus site remek mirrorok...

Lucas Arts - <http://www.lucasarts.com/> - a tartalom és a forma egységben.

Maxis - <http://www.maxis.com/> - SimSite...

Microprose - <http://www.microprose.com/> - a legsokrétűbb.

Ocean - <http://www.odon.com/ocean/> - lassan induló PC-s vonal.

Sierra - <http://www.sierra.com/> - Site Quest 23...

Virgin - <http://www.virgin.com/> - izgalmas és forró...

Westwood - <http://www.westwood.com/> - kalandozóknak ajánlott.

Best on Net! - <http://www.happypuppy.com/> - minden és mindenki...

Filmforgalmazók.

Azonkívül, hogy az Internet rendelkezik egy-két független film-archívummal, Hollywood a legnagyobb szolgáltatók egyike. Szinte az összes filmre, alkotóra, művészre pontosan rákeresgélhetünk. Izgalmas aktualításokat találhatunk Spielberg és az Industrial Light and Magic környékén.

WWW.Hollywood.com - hírek, infok, pletykák...

20Th Century Fox - www.tcfhe.com - a legjobbak egyike.

UIP - www.UIP.com - a UIP Dunafilm nagy testvérkéje.

Lemezkiadók.

Szinte ugyanaz mondható el róluk, mint a filmeseknél. Az egyes előadók site-jain nem csak szöveges információkat találunk, hanem videoklippeket és demo zenéket, letölthető waw., midi, és egyéb file-okat.

Rockweb - www.Rockweb.com/rwi - amit a rockról tudni akartál...

R.E.M. homepage - www.s-gimb.lj.edus.si/peter/REM/REM.Html - speci R.E.M. site

Cool site-ok.

Azokat a helyeket illetjük ezzel a jelzővel, ahol van valami igazán egyedi. Általában sok net nézegető ajánl is néhány ilyen aktuális bulit. Így jutottam el többek között a Nyakkendő Múzeumba (WWW.Shirtandtie.com) és a New England Aquariumba (WWW.Neaq.org). Ajánlok még egy kellemes multimédiás helyet is. Discovery Channel Online - www.discovery.com

Egyetemi program archívumok.

A legnagyobb program beszerzési lehetőségek. Ha gyors FTP lehetőségünk van, könnyedén juthatunk sok megabyte-nyi anyaghoz. A washingtoni egyetem különösen aktív ebben a témában. (Wu.archive), illetve most már FTP.Wustl.edu. Sok PC-s, amigás és egyéb programot gyűjtöttek össze. Azért álljon itt néhány közelebbi letöltési lehetőség. (Speciális köszönettel érte Jocónak.)

FTPCNAM.FR

FTPLUTH.SE

FTPEUNET.CH

FTPMATH.ETHZ.CH

Egyéb.

Ebbe a kategóriába esik a legtöbb szolgáltató. Sok nagyon érdekeset találunk közöttük. Ilyen hely pl. a CNN hírtelevízió (www.cnn.com), a CIA, az FBI, X-akták (WWW.Rutgers.edu/x-files.html), UFO-k és minden, ami szemnek ingere.

Mindezen lehetőségek, csupán kis részét képezik a világot immáron behálózó rendszernek. Valaki azt mondta, hogy „ma van holnap” - szerintem igaza volt. Új forma teremtődött az információ szerzésre, s a navigátor programok segítségével néhány perc alatt a világ másik felén álló könyvtárak anyagaiban keresgélhetünk.

Shy

Lapzártakor érkezett

A Nintendo és a Netscape bejelentette, hogy a jövő év májusában megjelenő, új 64 bites játékkonzol, az Ultra 64 képes lesz az Interneten való navigálásra. James Clark - mellékesen a Silicon Graphics megalapítója - a NetScape jelenlegi elnöke Japánban tartott előadásában jelezte, hogy a hardware eszköz kialakításánál arra törekedtek, hogy az Ultra 64 alkalmas legyen az otthoni felhasználók Internet szolgáltatások iránti igényének kielégítésére.

IDG Online, november 8.

Ez a hír is érdekes gondolatokat ébreszt a fantáziámban. Lehet, hogy hamarosan mindent behálóznak majd a számítástechnikai hálózatok, és szinte minden szolgáltatás igényünket ezen keresztül valósíthatjuk meg? Lesz-e ehhez gazdasági és szürkeállomány háttérünk?

Behatolnak-e a számítógépek végre az iskolai oktatásba, vagy tovább kullogunk a világ után, egyre inkább felhalmozva elmaradásunkat a vezető infrastruktúrájú országok mögött. A válaszok nem mellékesek, mert ezen most sokkal több múlhat, mint a vasfüggönyös elszigeteltség 40 éve alatt...

MEGIRIGYTEM EGY NÉPSZERŰ HETILAP ROVATCÍMÉT: KÉRDEZ AZ OLVASÓ. OLVASÓINK GYAKRAN FORDULNAK HOZZÁNK KÉRDÉSEKKEL. NEM SZERETJÜK VÁLASZ NÉLKÜL HAGYNI ÖKET. AVAGY: MEZTELENÜL AZ ERKÉLYEN. ÍME:

1. Használhatom-e a mobiltelefont a fürdőszobában? Igen. Láttott-e már olyat a világ, hogy valaki a 9 voltos, 0.750Ah-s akkumulátorától életveszélyes áramütést kapott...

2. A barátnőm mindig tart „Windows95-install-lemezt” a retiküljében. Igaza van? Igen. Biztos, ami biztos.

3. A 7th Guest című játékban a konzerv dobozokat, úgy kell rendezgetni, hogy egy értelmes ANGOL mondatot adjon ki? Igen. Ha helpet kérsz, akkor olyan mondatot kapsz, amelynek szinonimája a konzerv dobozokból kirakható (segítségül: Shy...Gypsy...slyly...by my krypt). Sajnos a játék igényes angoltudást kíván!

4. A Sam & Max című játékról írtak már komplett leírást? Igen. Ha nem is mi, de az egyik népszerű konkurens lap elkövette.

5. A Transport Tycoon a világ egyik legjobb játéka. Nincs hozzá valami kis cheat? De igen. Íme: ha az elején nem vásárolsz semmit feleslegesen, akkor annyi pénzed marad, hogy nem tudod majd mire elkölteni.

6. Eltemethetem-e ebemet kertemben? Igen, de ez esetben vegye figyelembe, nem víz védelmi helyen lenne-e a sírhely, s elég mélyre – legyen kb. egy méter – temette-e?

7. Pontatlanul érkezett a kedvenc számítástechnikai újságom. Létezik ez? Nem. Amennyiben a PC-X-re gondolsz, véletlenül mindig vannak, de ne hánytorgassuk fel a múltat.

8. Használható-e digitalizált hangokat a muzax-competitionra küldött .MOD-okban? Igen, egyetlen megkötéssel. Tilos komplett szekvenciákat egy hangszerként digitalizálni! (Pl.:dob+cin+bass egy ritmus- és hangmintában nem illendő dolog...) Egyébként pedig minden a kedves versenyző fantáziájára van bízva. Ha klotyó-lehűzést akar, hát digizzen!

9. Szeretnem kell-e szüleimet? Nem. Elég tisztelni. Ezt írja elő a tízparancsolat. Aki pedig nem tartja be a tízparancsolatot, azt tisztelni se fogják.

10. Ugye a Microsoft fizet valamit azért a négy oldalért, amit rájuk pazaroltak? Igen. Szerintem abszolút hasznos oldalak, igazán színvonalas program ismertetőkkel. Drága a Microsoft (nekem is), de a cikkekből kiválaszthatod, mi legyen az a néhány, amire beruházol.

11. HW GAME kérdéseire a helyes válasz megjelenik majd? Igen. Természetesen a félreértések és félreértelések elkerülése végett papírra vetjük.

12. Stílustalan, ha szövegszerkesztővel írok szerelmes levelet? Nem, sokkal inkább sivár.

13. Vissza! Vissza! Vissza! Vissza a régi PC-X logót! Nem. Pedig, hogy kérelmek a Notre-DOOM-i toronyörök... Még FAX-ot is küldtek.

14. Igaz-e, hogy eddig a legjobb verset a verspályázatra Prostatikus Vagon Jeltz küldte be? Nem...

15. Van valami köze az élet értelmének az Arénához? Igen, a 42-es számon keresztül. Lévéen a szerény Levrov a 42. oldalon bujkál, s ugyan mi is lehetne más az élet értelme, mint 42. Ez is egy újabb abszolút véletlen.

16. Mit jelent az Animációs Pályázatban az amatőr, mert az ehhez szükséges software-t inkább csak a profik tudják megfizetni? Ez azt je-

lenti, hogy egyszer találkozott egy profi ismerőssel, kinek a gépén a drága software futott, és mondjuk azon alkottad a sajátodat. Azóta sajnós, ez az ismerős eltűnt a idő tengerében, de se baj! A munkád megmaradt.

17. Programozható-e meztelenül az erkélyen? Igen, ízlés dolga.

18. Mit tegyek, ha a KOMPAKTÍV VHS-kazettátokat szeretném megrendelni? Küldj egy levelet, amiben megrendeled, mi pedig megpróbáljuk rávenni a rendező bácsit, hogy végre lépjen az ügy érdekében. Kicsit lassú a csomagküldő szolgálatuk.

19. A PC-X táborozásról lesz riport? Nem, de még előfordulhat itt-ott egy fénykép.

20. Mikor mutatjátok be a teamet, egyenként. Igen. Ezt én is szeretném tudni. Világhírű szeretnék lenni a újság hasábjain keresztül!

21. Szeretnék a liftben „számítógépezni”. Lehet? Igen. Egy gyors „mine sweeperre” sok lassú lift éppen megfelel.

22. Ki az a Gyú bácsi? Gyú bácsi bővebb neve: Dragon Gyú. Egyébként zenész – művészt lélek, rettegett, ám jószívű kritikus. Változatos ízlése van, s már rég túllépett a „szerintem a világ egyedüli legjobb zenéje az XXX együttes YYY száma, és aki mást állít, az mind botfüllű” korszakon.

Kis-kegyetlen kérdések – kis, kegyes, velőtlen válaszok. Szerencsére nem az én stílusom. Sokkal inkább a művészet, az irracionális áll hozzáam közel. Lévéen ez igen nagyképpően hangzik, felejték el el! Megdöbentően tapasztaltam, egyes embereknek a számítógép olyan, mint másnak a narkotikum. Képes mindenét erre áldozni, hogy azután – a gyorsan fejlődő világban – rövid, ám annál élvezetesebb órácskát eltöltsön vele. Mi adta az indokot ezen kijelentésemnek? N. István kézikézbesítésű szerelmes levele, Pécelről.

“Cím: LEVÉL

[BESOROLÁS:] Gondolatok a számítógépről, a tudathasadásról és egyéb fontos dolgokról az életről.

Egy ember ül az íróasztal előtt, egy szokványos alumínium lakókonténerben. Mellette egy fekete kutya fekszik a földön, a kutya néha feláll, figyel egy ideig a nyitott ajtón át a kinti sötétségbe, majd kihordan és elkezd ugatni: tudja, hogy az ember ilyenkor megijed, keze megre-meg, csíkot húzza a levélbe amit ír, majd káromkodik egyet a bajsza alatt, de amikor ő is kimegy utána, nem szidja meg, hanem megdicséri, elstartol vele a kapuig – a kutya közben még mindig ugat, kedvétől függően –, majd vissza mennek a konténer-házba, keap egy kis simogatást, majd miután az ember megveregette a kutya lapockáját, a kutya lefekszik az íróasztal mellé, az ember leül a székre és folytatja a levél írását... Majd... majd... majd...

Melozok, mint egy dilis, szabadidő és alvás nem sok, heti 120-130 óra munka mellett ez nem meglepő. Egy-két alkalmi, néha részeg, tolvaj, garázda elem a mérlegen, érdekes módon a felső tízezerből, így a rendőrség el van hanyagolva, bár amúgy is. De legalább ez a sok óra meghozza gyümölcsét – gyűlik a gazdaság mozgató rugója az új gépre. Csak az a baj, hogy minél jobban gyűlik, annál nagyobbak az igényeim. Már egy tizenhét colos monitornál, egy Genoa kártyánál (1280x1024/TrueColor) és egy pentium 75 MHz-nél járok álmainban, bár addig még fagyoskodunk egy kicsit, és a tárolók kapacitása talán a júliusi nagy meleg függvénye lesz. De amikor beindul a napi huszonnyolcs órás játék...

No, mi van René, nem tetszik a gondolat, hogy lecsökhessen majd a munkanapok száma? Azt el is hiszem... persze otthon nagyuizemi kajakot eszel – táp, fölt csirke akármik –, itt pedig Cheppit, kilószámra, csak győzzem felnyitni. És itt nem szól senki, ha az éjszaka kellős közepén elkezdesz ugatni, sőt, ha okod is volt rá, még meg is dicsérel.

Csak tudod ahogy is így lesz. A gazdi már végigjátszolta az összes elérhető játékot, már ami megfelel igénytelen ízlésének, s amit kettő-nyolcvanhatosra írtak, még ha csak döcögött

is, mint a DOOM. Ezért informálok mindenféle szaklapokból, részben a jövő gépeivel, részben pedig az azon futó programokkal kapcsolatban. S talán még szerencse is, hogy csak később, jövőre lesz elég anyagi fedezet a gépre, mert addigra talán kiderülnek a Chicago legnagyobbb hibái, mert biztos, hogy van – a réginek, aki még nem volt op. rendszer számítástan volt és van. Hát még ennek, egy ilyen komplexitású programnak, főleg ha egy olyan mamutcég készíti, akinek az igazgatója nincs tisztában az élet sajátosságaival, számtalan szarvashibája lehet. És ami még egyáltalán nem elhanyagolható, lejjebb mennek az árak főleg a CD-s játékoké (más már nincs is). Mert ha egyszer a gazdi beszabadul a boltokba... hónapokig senki se merjen kopogatni a szobája ajtaján, mert úgy jár, mint a szörny, ellenséges csapat, ellenfél a helyi hálózat másik végén (két barát az utcából), akit épp készülök a legrbutálisabb lézergyűverrel, rakétával, sunyi megkerülő taktilikusával, sajk-mattal, késsel-lábbal, kőrömmel kivégezni, álmomban vagy ébren a gép előtt.

De addig még sok szürke víz lefolyik a Dunán. Addig még sok újságot, folyóiratot fogok elolvasni, töménytelen cikkekkel, program ismertetésével, tesztjével egyetemben.

De egyszer elfogy az a szürke víz, vagy éppen kiönt... vagy...

S lön világhossz.

Ki kapcsolta fel a villanyt?”

Igen, kedves sorstársaim, ez nagyon szívből markoló volt. S, hogy továbbra is tartsam magam a koncepcióhoz, maradjak a szerelem, öröm, szenvedély, pikantéria, sztárok körében, most következzen egy rövidke interjú Billel.

– Üdvözlöm Bill.

– Hello.

– Igaz, hogy 31 évesen milliárdos? Ugye jól tudjuk, hogy 1.5 dioptriás szemüvege van, kedvence a pizza és a BigMac, Leonardo da Vinci kéziratokat gyűjt, és 50 éves korában elajándékozza a magánvagyonát 95 százalékát?

– Igen.

– Köszönjük ezt a fergeteges interjút, a PC-X olvasóinak nevében is.

Végül pedig szeretném, ha mindenki elgondolkozna rajta és kitölné, esetleg visszaküldené a következőt:

Legősintébb partnereszt.

Gyengédség. Ha őszintén válaszol 10 kérdésünkre, teljesen tisztában lesz partnerével és önmagával. Megtudhatja, hogy a PC-X jó partnere magának. Válaszoljon minden kérdésre: A (2 pont) teljesen ráim illik; B (1 pont) csak részben igaz; C (0 pont) nem igaz.

A gyengédség minden kapcsolatot megő.

Értékelés:

0-4 pontig: csodálatos, hogy mennyire gyengédek egymáshoz! Kapcsolatuk szeretetteljes.

5-13 pontig: figyelem, kapcsolatuk szép lassan kihűl! Több gyengédségre és megértésre lesz szükség.

14-20 pontig: a gyengédség hiányzik a kapcsolatukból, s ez végzetes következményekkel járhat. Ha kell, tanácsért forduljon szakemberhez (akár levélben is).

Remélem mindenki jól szórakozott. Megspórolt egy közel 60 Ft-os tapasztalatot, amelyet, ha netalán a PC-X-re fordítana...?

Búcsúzik e hónapban is a témafelelős: **Vlagyimír Levrov, alias Newlocal, Newland vagy amit akart O.K. O.B.**

1. Az utóbbi időben nem kényeztet igazán a partnerem (=PC-X).	(A) (B) (C)
2. Mintha már közömbös lennék a partnerem (=PC-X) számára.	(A) (B) (C)
3. Szeretném, ha partnerem többször kimutatná, mennyire szeret.	(A) (B) (C)
4. Sajnos már nem nevetünk annyiszor együtt, nem olyan vidám a kapcsolatunk, mint régen.	(A) (B) (C)
5. Bizony unatkozunk egymás mellett, jobb híján a TV-t nézzük.	(A) (B) (C)
6. Szeretném, ha partnerem meg-megajándékozna, és kedves szavakkal szólna hozzám.	(A) (B) (C)
7. Általában nem tudom a partnerem miről ír, mit gondol és tervez.	(A) (B) (C)
8. Kapcsolatunk mostanában eléggé zaklattott, egyfolytában a postást lesem.	(A) (B) (C)
9. A partneremen kívül más nem lep meg kis ajándékokkal.	(A) (B) (C)
10. Nem kedvelem, sőt zavar a tegezés, a vagány duma.	(A) (B) (C)

Dr. MIDI

RÖGTÖN ITT A KARÁCSONY, ÉS HA IGAZ, MÁR KINT VANNAK AZ ELSŐ HANGKÁRTYÁK, AMELYEK AZ AMD INTERWAVE CHIPJÉRE ÉPÜLNEK – MIVEL AZ ITT LÁTHATÓKAT EGY HÓNAPPAL ELŐRE MEG KELL ÍRNI, ÍGY CSAK AZ ÍGÉRETEKRE HATGATKOZHATOM.

Az Interwave megjelenése forradalmi esemény a hangkártyák rövid történelmében, ugyanis ez az első alkalom, hogy egy korszerű hangkártya minden hardver-eleme egyetlen, nagyon olcsó morzsára integrálódott (természetesen a memóriákat kivéve). Az eddigi chippek minden esetben csak egy-egy részfeladat-megoldó áramkört tartalmaztak – a hangkártyák többnyire szintetizátor-chipjükről voltak híresek (Yamaha OPL2, OPL3, E-mu 8000, GF1). Mit jelent mindez az Interwave esetében? Nem kevesebbet, mint azt, hogy a chipen belül találjuk a sztereo, 16 bites és 44,1 kHz-es digitalizáló A/D-t, ennek fordítottját D/A-ban, 44,1 kHz-en 32 csatornás digitális hangprocesszort, amely az eddigi Ultrasoundokhoz hasonlóan dinamikus módon konfigurálható szinti- és wave csatornákra, a ROM-ot és RAM-ot is képes címezni, maximum 16 megabyte-ot kezelő memória-alrendszert, a zengető, késleltető és kóruresszeffekt-processzort, hardware-es FM-szintetizátort és Roland MPU-illesztőt a kompatibilitás megőrzése érdekében, és végül, utolsósorban, joystick-portot. Gyártók, figyelmelem: ez az irdatlan tudomány valóban nem kerül sokba – ha valaki legalább ezer darabot megrendel belőle, az ára csak 39 dollár és 95 cent. Ez igen méltányos, tekintettel arra, hogy a gyártó-aspiránsoknak már csak némi memóriát kell hozzáadni, továbbá licencelni valamilyen General MIDI-hangmintakészletet, némi analóg áramkörítést, és kész a termék. Az AMD nem titkolt célja, hogy a későbbiekben alaplapgyártóknak, illetve komplett multimédiás gépek összeszerelőinek is jusson az Interwave-ből – alkalmazása gyakorlatilag semmilyen plusz mérnöki tervezést nem igényel, nehézséget így nem okoz, a felhasználók pedig eggyel közelebb kerülhetnek az áhított hibamentes működéshez; nem lesz installálás, jumperek, port címek, szét- és összecsavarozás stb. Az Interwave sorozatgyártása október elején megkezdődött, a karácsony tehát valószínűleg tényleg nem múlik el nélküle!

Szintén a kompaktság felé mutat a Diamond új megoldása: tegyük a VGA-kártyára a hangkártyát! Persze az a VGA sem olyan már, mint amit megszoktunk; az Edge 3D nevű egység, amiről beszélünk, három dimenziós grafikai gyorsítót, MPEG-lejátszót, és alapvetően egy 64 bites architektúrát tud prezentálni, emellett tehát a hangrészt sem lehetett aláspecifikálni. Hangdigitalizálót nem tartalmaz, ezt az elején le kell szögezni, így csak hangvisszaadásra alkalmas, de arra aztán igencsak: 16 bites, maximum 50 kHz-es mintavétellel, a központi processzor sebességétől függően optimális esetben egyszerre akár 50 csatornát képes kezelni, ami ugyebár 50

hangú polifóniát jelent – ez új rekord; működését tekintve nincs saját memóriája, se ROM, se RAM –, viszont, lévén PCI-buszos, a hangszermintákat vígan kibusmastereli a gép központi memóriájából. Nem kell tehát külön memóriát építeni a hangkártyán, viszont ilyen módon természetesen nem árt, ha a központi memória vastagabb egy kicsit.

Ennyi hardware után most egy kis software: már hónapok óta emlegetem a hangkártyákon működő integrált MIDI-audio programokat, eddig a Musicator 2.1 (2 mono hangsáv), majd a Cubasis Audio (4 sztereo hangsáv) került ki, most pedig a Voyetra-féle Digital Orchestrator (valószínűleg 4 sztereo hangsáv) és a Twelve Tone Cakewalk Audioja (úgy néz ki, hogy 8 mono hangsáv) debütált. Ezek a programok, azon kívül, hogy a szokásosnál kicsit többbe kerülnek (és többnyire hardware-kulcsosak), a géptől is sokat kívánnak: 486DX2-66 alatt ne jusson eszébe senkinek futtatni őket, általában legalább 8 mega RAM kell, aztán ott a winchester, amit a hanganyag ugye zabál, több sávon meg gyorsnak is kell lennie (12-14 millisekundumnál lassabbak mellőzve legyenek!), a hangkártya is legyen gyors, és legfőképp duplex – egyszerre kell tudnia hangot felvenni és lejátszani.

Kérdezz-felelek rovatunkban P. K. olvasónknak adunk hangot, aki audio CD-t szeretne írni SCSI-s CD-R írójával, aminek a szoftvere .WAV file-okból tudja előállítani a közönséges házi CD-lejátszón hallgatható CD-eket. Ehhez ő digitális ki- és bemenetű hangkártyát keres, a zaj minimalizálása érdekében. Nos, ilyenek vannak bőven, de sajnos nem a legolcsóbb kategóriában. Nézzük fentről lefelé: félmillió forint körül vannak azok a HD-s rögzítők, amelyeket PC vezérel, és kapcsolatban is állnak a PC-vel, anyagaikat .WAV formátumban exportálni tudják – Soundscape-nek, Session 8-nak, Yamaha CBX-D5-nek (vagy D3-nak) hívják őket. Eggyel alattuk találhatóak a beépített kártyás rögzítőkártyák: a német TripleDAT és a francia CardD, 2-300 ezer forint között. Legolcsóbban 60-70 ezres nagyság-

HANGKÁRTYA, MIDI

MÉLYVÍZ

rendben kapható a téma, az amerikai MultiWave kártya képében.

És hogy a karácsony ne múljon el ajándék nélkül, egy kis játék, melyben a szerencsés nyertesek (három darab) egy-egy vegyes módú (CD-ROM+audio trackek) „Ultrasound Experience” CD-vel lesznek megáldva. Három kérdés léssen feladva, melyeket mind meg kell válaszolni, ráadásul helyesen. Ha háromnál több hibátlan pályázó aspirál, sorsolunk! Íme a kérdések:

1. Hány bites hangkártya a SoundBlaster AWE 32?

A/ 8

B/ 16

C/ 32

2. Vajon melyik hangszerre kapcsol General MIDI-ben a 76-os programváltás?

A/ pánsíp

B/ angolkürt

C/ koto

3. Mi a különbség a GS hangbankváltás és az ugyanezt szolgáló szabványos MIDI-módszer között?

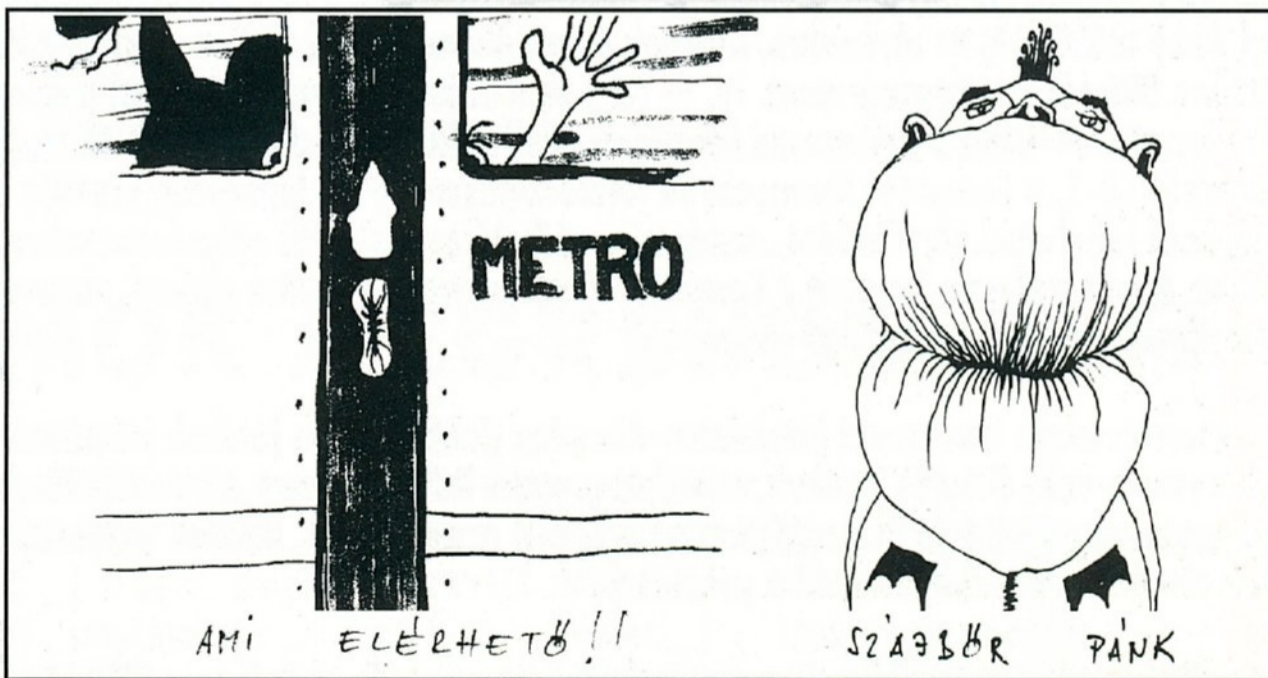
A/ semmi

B/ szabványos MIDI-ben Control Change 0, aztán Control Change 32, a GS-ben pedig csak Control Change 0

C/ Control Change 0 MIDI-ben, Control Change 1 a GS-ben

Beküldési határidő 1995. december 24. 18 óra 00 perc, a címet mindenki megtalálja a belső borítón. A karácsonyi szünetre kellemes dűmozást, tájfájterozást, meg mechvarriort és egyebeket kíván GG.

Jövőre továbbra is MIDI!



MULTIMÉDIA

PREMIER

ÁLLATKERTI SÉTÁRA INVITÁL BENNÜNKET AZ X-INFO FEJLESZTŐCSAPATA – MEGELÉGELTÉK, HOGY ÁLLATOKRÓL SZÓLÓ CD-T CSAK NAGY NEVEK MÖGÖTT REJTŐZŐ KÉSZÍTŐK ADTAK KI, S ÍGY A HAZAI ÁLLATOKRÓL ÉS ÁLLATKERTEKRŐL CSAK KEVÉS „MULTIMÉDIA” SZÜLETIK.

Kittenberger Zoo

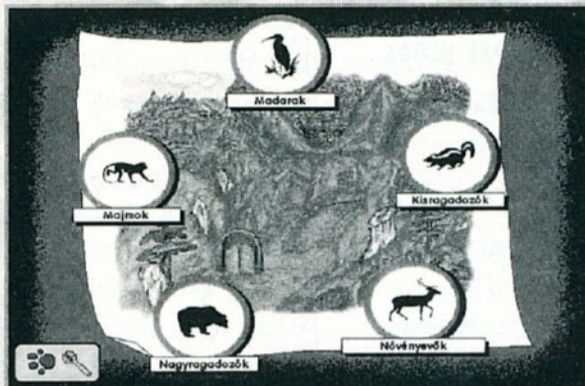
nemet), előszóban is elmondott információ Windows alatt egészíti ki a képanyagot. Ha igazán jó „teszter” akarok lenni, akkor sajnos azt kell mondanom, hogy a háromnyelvűség a minőség kárára ment (hiszen minden állatról három nyelven kell beszélnie, így sok helyet foglal a digitalizált hanganyag). A .WAV állományokról azt állítja a Windows, hogy 4 biten, 11.025 Hz-en, monoban digitalizálták őket – ez meg is hallatszik a hangokon. Nem túl zavaróak (pláne egy gyerek számára), de azért a vajt fülű kis „Mozart-kezdemények” nem lesznek oda a boldogságtól.

A térkép segítségével öt-féle irányba bandukolhatunk

den állatról átfogó, tudományos ismeretet, de úgy hiszem, nem is ez a célja. Inkább afféle barátságos segítőtárs, aki megkedvelteti az állatok világát. Az élőlények bemutatásán kívül beszél és videót mutat a veszprémi állatkertről, történetéről és névadójáról, Kittenberger Kálmánról is.

Sokféle játékos kiegészítés (gyerekrajzok, szerkeszthető bemutató, könyvek, tesztkérdések) teszi érdekesebbé.

A program maga is tartalmaz gyerekek által megálmodott és lerajzolt állatokat, de a Paintbrush segítségével mi is gazdagíthatjuk a képtárat. Beépítettek egy bemutatószerkesztőt is, itt magunk dönthetjük el, hogy melyik állatról milyen típusú információ jelenjen meg (kép, video, hang). Ezt az összeállítást lemezre menthetjük, így például készíthetünk csak madarakról, csak emlős állatokról vagy gyermekünk



Mit nem láttunk még?

kedvenc állatairól szóló példa-slideshow-t is. Még egy, gyerekeknek szóló plusz szolgáltatással találkoztam a CD-n: az egyik menüpont állatokról szóló könyveket, s abból részleteket, képeket ajánl (kezdve egészen a Dzsungel Könyvtől...).

A CD ismeretterjesztő és okító próbálkozását tekintve sikeresnek mondható, bár a külsőre és a hangminőségre még ráfért volna néhány óras simítgatás. Sajnos a magyar piac oly kicsiny, hogy erre – egyelőre úgy látszik – nem kell sok erőt pazarolni, hiszen nem túl nagy a hazai konkurencia. A külföldi termék pedig árban nem versenyképes...

Mr. Chaos

A veszprémi állatkertről „állatanyagára” épülő multimédiás CD (mint minden oktatási céllal készült multimédiás termék) elsősorban videofelvételket, képeket, szöveges információt, állathangokat tartalmaz. Felépítése és menürendszere meglehetősen egyszerű, ezért úgy tűnik, elsősorban gyerekek számára készült (a grafikai kivitelezés még hagy némi kívánnivalót maga után... legalábbis egy Microsoft Home-hoz viszonyítva). A három nyelven (magyar, angol és



Itt is ZOO, ott is ZOO, hol van a BigZoo?

CD-X N°3 READ.ME

Jön a CD-X No3! Nincs több egérvihar! – ezekkel a főcímeikkel jelent meg az elmúlt héten a Times és NewsWeek közös különszáma.

S valóban, a hír igaz, a szerkesztőség is megerősítette az eddig csak bulvárlapokban publikált tényeket. A CD-X programozói áthidalták a különböző egérszabványok által állított informatikai szakadékot, amely eddig két táborra szakította a CD-X felhasználóit (olyanokra, akiknek működött, és olyanokra, akiknek nem). Aki nem hiszi (járjon utána), töltsse le az IDG Online BBS-ről a tesztprogramot. Ja, és meg nem erősített források szerint a telepítő funkció is visszakerül. Tehát a karácsonyi készülődés kellős közepén, december 9-én megjelenik az aktuális CD-X, a Computer Karácsonyon természetesen a Pc-X legénység árusítja majd. S itt azonnal felteheted kérdéseidet, amelyre remélhetőleg kielégítő válaszokat adnak specialistáink. Természetesen, ha pont a Computer Karácsonyra nem tudsz eljönni, megrendelheted a szerkesztőség címén a csillogó korongot.

A tartalomból: karácsonyi játékdemo-dömping (jobb-nál jobb játékok játszható demoi), shareware-özön (köztük játékok, segédprogramok DOS, Windows 3.1 és Win95 alá) és természetesen a Pc-X féle Demopályázatra érkezett remekművek, melyek közül a ti szavazataitok alapján választjuk majd ki a győzteseket!

A CD-t egyébként továbbra is a megszokott áron vásárolhatjátok meg (980 Ft+posta költség), s mint annyiszor leirtuk már: a CD-X előfizetők kedvezményes áron juthatnak hozzá. Persze nem csak ezért érdemes megszerezni a CD-X-et, megunva használhatod poháralátétnek, vagy akár falidiszként is remekül beválik. Fresbeeként való használatkor fokozottan balaszveszélyes. Viszont a francia Laboratoire Garnier szinte minden bőrtípusra ajánlja...

Megnyílt a



PC CD-ROM Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!

Vidékre csomagküldő szolgálat

Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



A TUTI TIPP

486 DX4/100-as vadonatúj PC konfiguráció rendkívül kedvező áron eladó. 4 MB RAM, 420 MB winchester, 1.44 MB floppy, IDE + VESA vezérlő, 1 MB VESA S3 monitorvezérlő, 14"-os color SVGA LR-NI monitor, ház, billentyűzet, egér. Tel: 06(30)-502-804 bármikor hívható. A gépre 1 év garancia van. Karácsonyra kitűnő ajándék.

Eladó két eredeti Slipstream 5000 és egy Descent nevű játék. Érdeklődni a 251-1410 telefonszámon, Pető Andrásnál. Ár meg egyezés szerint.

„3D-zni“ és bulizni szerető, 18 év-nél idősebb, sportos, intelligens lányok és asszonyok jelentkezését várja: kisportolt felsőtesttel rendelkező, magasan „Kvalifikált“ úr, angol nyelvtudással. Fényképes leveleket a szerkesztőség címére kérem. Absztinensek kíméljenek!
Jelige: „Kaiser Péter“

COMPFAIR'95 "A" 202/6 STAND

486DX^{től} PENTIUM^{ig}
Apple PowerPC

**Animáció
Multimédia**

Digitális Video
miroVIDEO DC1
25/30 fps VHS

miroVIDEO DC20
50/60 fps SVHS

miroVIDEO eszközök:

- DC1 (avi capture & playback VHS)
- DC20 (avi capture & playback SVHS)
- 20TD (capture, VGA, TV tun.)
- 20PV/40PV (avi playback, VGA)
- Mouse (anal./digit. video control)
- Converter XTV (VGA to TV)
- 12PD (avi playback, VGA)
- 20SV/40SV (avi playback, VGA)
- 20SD mpg (CD-I, HW-MPEG player)

FEFO KFT.
1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-8980 F: 267-8958.
1122 BUDAPEST, KRISZTINA KRT. 11. T: 202-6002 F: 155-0047
7621 PÉCS, MUNKÁCSY U. 9. T: (72) 326-186

Gemma

CD-ROM Vásár!
Olcsó áron Játék, oktató, lexikon, grafikai CD-k!

BONUS CD vásárlásakor beválthatja (1-1 db-hoz!)

Játékok

Cyberia	5 981,-
Megarace	2 605,-
7 th Guest	3 250,-
Dark Force	9 000,-
Mad Dog Mcree II.	3 449,-
101 Best Game	2484,-
Best of Micropr.	3931,-
Alone in the Dark I.	4173,-
Critical Path	3690,-
Drug Wars	5981,-
Doom Mania	3208,-
Dark Sun Wake	3931,-
Nascar Racing	5258,-
Rise of the Robots	4053,-
Privateer	3931,-
Rebel Assault	5016,-
Outpost	4294,-
Sim City 2000	4414,-
Man Enough	3088,-
Panzer General	3931,-
Myst	4975,-
Hell	3931,-
Dragon's Lair	4775,-

Referenciák, oktatás

Grolier's Encycl.	3329,-
20th Century Alm.	2725,-
Aces Over Europe	4173,-
Interact Auto Alm.	2846,-
MS Bookshelf 95	6946,-
MS Cinemania 96	7670,-
MS Dangerous	5258,-
MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 95	7188,-
National Parks	2846,-
Comptons Int Enc.	3396,-
Leonardo Invent.	3931,-
World Atlas	2846,-
MPC Wizard 3.0	2283,-

Gyerek CD, oktatás

Playing with Lang	3690,-
Macmill. Diction	3811,-
Triple Play English	4655,-
Artur's Teacher	2748,-
Learn Speak Engl	7188,-
Am Heritage Talk	3931,-

Shareware, grafika

CICA MS Windows	3570,-
SIMTEL MS DOS	3570,-
Dr. Win, Shareware	2725,-
Hobbs OS/2	3690,-
Clipart Warehouse	3088,-
Toolkit for Linux	4414,-
Linux Developers	4053,-
Midt Shop Prof.	3690,-

Felölt CD-k

Best of VIVID	4775,-
Dream Machine	8273,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)
Árainak a valutaárfolyam változásait követik!

Flán Soft TítánSoft BT.
Budapest VIII. Békési u. 2.
Tel./FAX: 210-1119

OKTÓBERI SZÁMUNK NYERTESEI:

Warner: Sexsepil CD: (The India Song)
Herczeg Ferenc, Újszász
Hirth Tibor, Bácsalmás
AC/DC CD: (Ballbreaker)
Kertész Imre, Bp., XII.
Molnár Imre, Kaposvár
Sinka Zsuzsa, Bp., XV.

BMG: Ákos: Indiántánc (3.)
CD:
Erdei Ádám, Bp., XII.
Karday Károly, Győr

kazetta:
Doma Tamás, Taszár
Tóth Gergely, Pannonhalma
Veres István, Bp., II.

PolyGram: (The Dark Side of the Moon)
Varga József, Tápiószéle
Varga Zoltan, Bp., IV.
Vasas Sándor, Bp., XVI.

Sony: Michael Bolton póló (5 db)
ifj. Lajkó János, Várpalota
Zahemszky András, Eger
Török János, Hajdúszoboszló

Star Wars:
videokazetta:
Galgovai Attila, Bp., II.
póló:
Gregus Szilárd, Iklad
Kováts Krisztián, Bp., XXI.
Molnár Csaba, Tiszaörs
Ecobit játék:
Dohos Ádám, Nyíregyháza
Fejes Péter, Bp., XVI.
Gyenge Zsolt, Pápa

Csilla életkora: demo CD (25-35-ig)
Berecz Balázs, Bp., XI.
Dallos Zoltán, Eger

Móczár Gergő, Bp., XXII.

InterCom: (2)
Csizmár István, Tiszavasvári
Miklay Gábor, Bp., VIII.
Töröcsik Rozália, Tarnaszentmiklós

Mirax: (Idétlen időig)
Farkas Ferenc, Baja
Major Sándor, Debrecen

UIP: (kötségben)
Horvay Magdolna, Bp., XIII.
Joós Attila, Zalaegerszeg
Pál Gábor, Nyírbátor

RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi: 1994/2., októberi: 1994/3., novemberi: 1994/4., decemberi: 1995/1., januári:
1995/2., februári: 1995/3., márciusi: 1995/4., áprilisi: 1995/5., májusi: 1995/6., júniusi:
1995/7-8., július-augusztusi: 1995/9., szeptemberi: 1995/10., októberi: 1995/11., novemberi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X teljes tavalyi évfolyamát (11 szám) is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: Címem:

(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

HARDWARE**MÉLYVÍZ**

ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉPEK BELSŐ VILÁGA UTÁN ÉRDEKLŐDŐKNEK. MIVEL NEM LEHET ÚJSÁGCIKKEK ÚTJÁN HARDWARE SZAKEMBEREKET KÉPEZNI, MI EZT MEG SEM PRÓBÁLJUK. INKÁBB NÉMI INFORMÁCIÓVAL LÁTJUK EL AZOKAT, AKIK TÖBBET SZERETNÉNEK MEGTUDNI GÉPÜK MŰKÖDÉSÉRŐL. MINDENKIT FIGYELMEZTETNÜNK KELL: A GÉPBE TÖRTÉNŐ SZAKSZERŰTLEN PISZKÁLÓDÁS KÁROS A SZÁMÍTÓGÉP EGÉSZSÉGÉRE ÉS A TULAJDONOS PÉNZTÁRCÁJÁRA.

HW Depo



speciális PC-X fabatkából (a kuponok elnevezésén és külalakján még viták dúlnak). A kérdések nagyobb hányada kifejtős választ igényelt, ami nem tette lehető-

vé a séma szerinti pontozást. Emiatt a „szubjektíven objektív” értékelést választottuk. Ez a fogalomzavar annyit jelent, hogy minden levél ugyanazon személyek együttes véleménye alapján került értékelésre, így nem fordulhatott elő az, hogy X.Y. több pontot kapott a Z-ével totálisan megegyező válaszára, csak mert más-más értékelte a leveleket. A pontozáskor négy kategóriába soroltuk a válaszokat. Három pontot ért a tökéletesen a problémára szorító, szabatos válasz. Két pontot adtunk azokra, amelyek ugyan a kérdésre válaszoltak, de vagy hiányosságot vagy kisebb pontatlanságot fedeztünk fel benne, illetve ha nagyon zavarosan voltak megfogalmazva. Egy pontot kaptak azok a válaszok, amelyekben csak nyomokban volt felfedezhető az eredeti probléma: vagy túl nagyvonalú volt és átugrotta egyes részeit a kérdésnek, vagy nagyobb pontatlanságokat találtunk benne. Nulla pontosok voltak a „nem ezt kérdeztük”, illetve a „semmi köze a helyes válaszhoz” típusú megfajtások. Fordulónként három-három kérdést tettünk fel, tehát ezzel a pontozási rendszerrel egy fordulóban maximum kilenc pontot lehetett szerezni. Az élmezőny, azaz a legjobb megoldások mezőnyének szét-húzására viszont kitaláltuk a bónuszpont rendszer. Ennek lényege az volt, hogy azok a válaszadók, akik a fordulóban maximális pontot értek el kaphattak egy jutalompontot, amennyiben a válaszból kiderült, hogy értették is azt, amit leírtak (gondolunk például a saját szavaikkal elmesélt megoldásra, szemben a kifénymásolt cikkrészletekkel). Az így kialakult pontok alapján kerülnek majd kiosztásra a kuponok úgy, hogy vesszük a lehetséges tárgyakat, és érték kategóriákba soroljuk őket. Majd megnézzük, hogy a válaszokra kapott pontok, milyen eloszlásban vannak, és a kettőből valahogy kihozzuk, hogy mindenkinek annyi kupon jusson, amint tud venni valamit, függetlenül attól, hogy még hányan kaptak ugyanannyi pontot.

Néhányan keményebb kérdéseket kértek, de ezt nem igazán akartunk teljesíteni, mivel az volt az alapelvünk, hogy minden kérdés megválaszolható legyen a (szerénységem tiltja a magasztaló jelzők használatát) HW Depó cikkek alapján, esetleg egy kis furfang segítségével. Viszont minden fordulóban (elégé el nem ítéhető módon) volt egy-egy beugratós kérdés, aminél erősen figyelembe vettük, hogy a kérdés pontos szövegére vonatkozik-e a válasz (például az első kérdéssorozatban ez a harmadik, az ominózus lassulásra vonatkozó volt). Meg kell mondjam, hogy itt nem kevés igen jól válaszoló illető lőtt mellé. A válasz ugyanis a turbókapcsoló állapotának megvizsgálása lett volna. Ez a nem túl tisztességes ötlet onnan származott, hogy nem sokkal a leadás előtt Süti a kezét tördelve jött, hogy nem tud tördelni (a kezén kívül mást, de főként a lapot), mert botrányosan lassan dolgozik a gépe. Jó szokásomhoz

híven bedörzsöltem magam a Dr. Noszahát-féle dinamikus kebelbalzsammal, és nekiláttam a probléma megoldásának. Több mint fél óra BIOS macerálás, víruskeresés és jumper ellenőrzés után, véletlenül rápillantottam a turbó kijelzőjére, majd néhány, egyáltalában nem szalonképes kiszólás kíséretében visszanyomtam a turbó gombot. Miközben Süti üldöztem az egész épületben, hogy pudingot csináljak belőle ezért a szándékos poénért, megfogalmazódott bennem a kérdés feltevésének gondolata, hogy megbizonyosodjak arról, hogy csak én bírok ennyi plusz munkát végezni teljesen feleslegesen, vagy többen vagyunk, akik a legegyszerűbb lehetőséget figyelembe sem véve kapkodunk. Aki erre a kérdésre azt a választ adta, és csak azt a választ, hogy a turbó környékén vizsgálódik (nem a BIOS-ban), az kapta a maximális pontot. Aki előre vette ennek a témakörnek a vizsgálatát, de írt egy csomó egyéb lehetőséget is, az csak két pontot kapott, hiszen mi arra voltunk kíváncsiak, mit vizsgál meg először. Aki sokadiknak nézet csak rá (hozzám hasonlóan), az egy pontot érdemelt. Aki pedig oda sem szagolt... Remélem, hogy ezen kisebb szemétségek nem ingatják meg a belénk vetett bizalmat, és ha csinálunk legközelebb hasonló játéksorozatot, akkor is ennyien vágtok bele a pontok utáni hajszába.

Ennyi mellébeszélés után ideje lenne a rovat valódi céljával foglalkozni, és folytatni a házak témáját, hiszen az is elég fontos egy gép összeválogatásakor, hogy hova tudjuk, akarjuk elhelyezni.

Mini torony: befoglaló méreteiben a baby házhoz áll közel, de szerelése, és bővítése általában egyszerűbb. Hátránya, hogy állítani kell valamilyen felületre, ami kevés rendelkezésre álló hely esetében általában az asztal alatt szokott lenni. Ilyenkor jönnek a kezelési problémák, a belerúgástól a floppy lemezek cseréjének tornamutatvány szintű megoldásáig. A mini torony kiszerezésben két, esetleg három külső nagy; és kettő, esetleg egy kis külső; és két vagy három belső szerelőkeret szokott helyet kapni. Ezen típusú házaknál mindenképpen célszerű megfelelően (csavarral is) felfogni az alaplapot, mivel a torony kiépítés jellemzője az alaplap függőleges elhelyezése.

Midi torony: valamivel nagyobb (magasabb), mint mini névre hallgató testvére. Ennek a méretnagyságának az oka pontosan az, hogy könnyebb legyen a padlón tárolva kezelni. Természetesen a rugdosás itt sem tesz jót. Általában három nagy és két kicsi külső, valamint kettő és öt közötti darabszámú belső szerelőkerettel rendelkezik. A magasságnövekedésből adódóan nem kell már laposkúszás a floppyk eléréséhez, elég egy kicsit legörnyedni. Természetesen itt is függőlegesen áll az alaplap, viszont találkoztam egy-két típusal, amelyben megvoltak a második ventilátor felszereléséhez szükséges furatok.

Nagy torony: impozáns darab, mind méreteit, mind a benne hemzsegő helyet tekintve. A külső bővítőhelyek négyenél kezdődnek és nagyok, esetleg jól elrejtve alul van egy kicsi belső keret is. A földre állítva sem okoz gondot a külső keretekben elhelyezett perifériák kezelése. Természetesen itt is függesztve kell az alaplapot elhelyezni. Általában lehet második ventilátort beszerezni, de van ahol az is tartozék. A nagy to-

Múltkoriban a házakat vettük sorra, s természetesen még az elején kifogyott a lólam az oldal. Nincs elfelejtve a téma, de mivel sor került a (fanfárok) **fergeteges, szenzációs, egyedülálló és utolérhetetlen HARDWARE DEPÓ JÁTEK** (fanfárok vége) első fordulójának kiértékelésére, valamint a Compfair '95 kiállításon tapasztalt információ követelési hullámnak köszönhetően, most néhány szót írnék a játék háttéréről. Nem lustaság vagy egyéb elfoglaltság miatt került a kiértékelés a cikk írásra elé, hanem a cikk íródott október közepén, hála a nyomdai átfutás nevezetű várakozási ciklusnak. Mire megjelenünk ezzel a számmal, már Magyarország nagy része lázas zsetonszámolással lesz elfoglalva, de legalább tudni fogjátok, miért annyi amennyi.

Na igen, de mihez kezdhetünk egy marék zsetonnal? A jogosan kiérdemelt kuponok a Computer Karácsonyon megrendezendő árverésen lesznek beválthatók. A levelek mennyisége finoman szólva is döbbenetes volt (bár nekem inkább egy Ford Fairlane kiszólás ugrott be, de a sajtóban csak finoman lehet szólni). Első ijedelmünket kiheverve, hirtelen át kellett gondolnunk a nyeremények palettáját, mivel kb. 300 válasz érkezett. Az elsőprő mennyiségű megfajtás miatt valószínűnek tűnik, hogy vadi új lézernyomatót nem tudunk majd árverezni, és nem biztos, hogy csak „hard” lehetőségek közül lehet majd válogatni. Fontos még, hogy egy tétel megszerzésére csak azonos névre és címre szóló kuponokat lehet majd felhasználni. Ez nem azt jelenti, hogy nem küldheted el a barátoddal a kuponjaidat, hogy ő válasszon valamit, de nincs mód arra, hogy a kistestvér és a nagymama nevére kiállított kuponokat hozzácsapd a sajátodhoz, és a háromszorosát ígérd annak, amit egy játékos maximálisan megszerezhet. Az pedig végképp nem üzemelt, hogy a levél végen egy negyven fős lista minden tagja kupont kapjon, ugyanazon válaszokért. Na nem azért, hogy a külön levelekért díjat szedjünk a postától, hanem azoknak a játékosoknak a védelmében, akik nem a szabályok közötti kacskaringózás lehetőségein gondolkodtak harácsolás végett, hanem a mérkőzés örömeért játszottak.

A dörgedelmekből elég lesz egyelőre ennyi, inkább térjünk a kiértékelés mikéntjére. A válaszok külalakja természetesen nem számított értékelési tényezőnek, de aki nem írta meg a pontos címét sem a válaszadó papíron, sem a borítékon, az ne számítson arra, hogy kap a

ronynak két nagy hátránya van: nem igazán az a fajta, amit a hönünk alá csapunk, és átrohanunk a haverhoz egy kis párhuzamos játékra, ezenkívül kevés kábel van, ami végigér rajta, különösen akkor, ha a legelső VESA slottól kell a floppy madzagját elnyújtani a legfelső helyre beeszkábált drive-ig.

Egyéb házak is léteznek, melyek nem igazán ille- nek az itt felsorolt kategóriákba, de ezek általában csak valamely neves gyártó egészen vásárolt konfi- gurációjának külső burkolatát jelentik, és nem hozzá- férhetőek külön. Direkt nem beszéltem az úgyneve- zett multimédia házakról, amelyek beépített erősítőt és hangfalakat tartalmaznak, mivel ezek nem igazán vannak már forgalomban, igen hátrányos tulajdonsá- gaik miatt.

Az előző cikkben és az itt emlegetett típusok közös jellemzője, hogy mindenképpen rendelkeznek tápellá- tást szabályozó főkapcsolóval és bizonyos egyéb gom- bokkal. Az egyéb gombok témaköre a kétállású turbó kapcsoló, és az impulzust adó reset kapcsoló szokott lenni, de már megjelentek olyan házak is, melyekben külön gombbal indítható a második ventilátor (szintén kétállású kapcsoló) és felbukkant már úgynevezett green gombbal ellátott ház is. A green gomb csak ab- ban esetben köthető be, ha az alaplap nem csak a green funkciót képes érvényesíteni, hanem rendelke- zik egy olyan kivezetéssel is, amelyre impulzust adva képes azonnal csökkentett energia szintre áttérni, il- letve teljesértékű működését újraindítani (bár ilyen alaplappal még nem találkoztam). A kapcsolókhoz tartozik még a kulcs is. A zár állásától függően vagy nyitva, vagy zárva van az áramkör, ennek alapján van engedélyezve vagy letiltva a billentyűzet.

A házon, a fentiekén kívül, található még néhány, a számítógép működését visszajelző eszköz. A power led az alaplap tápellátásának meglétét vagy hiányát jelzi; a turbo led az alaplap órajelének állapotát; a HDD led pedig a merevlemezek adatvonalain törté- nő forgalmazást. Szintén a green funkciók divatba jötte után jelent meg a green led, amire jó néhány alaplap képes egy szaggatott jelet kiadni, hogy villo- gással figyelmeztesse a közeledőt, már üzemel a gép, és nem a főkapcsolót kellene babrálni, hanem ütni egy space-t.

A kijelzők témakörébe tartozik a sebesség megjele- nítését szolgáló kis display, egy ledekből összerakott számkijelző, amin a beállított érték megjelenik. Az esetek nagyon nagy részében ez teljesen független a valóságtól, hiszen a displayen két kijelzési állapotot lehet jumperrel meghatározni, és ezeket a turbo gomb megnyomására, jobb esetben az alaplapról ér- kező, a turbo állapotát meghatározó jel hatására jele- níti meg. Tehát akár egy olyan házon is találkozha- tunk a 199 MHz felirattal, amiben valójában egy 286-os számítógép rejtezik. A komoly, valóban mérő- szerkezettel szerelt kijelzők nem igazán jellemzőek, mivel ezek ára (csak a kijelző!) megközelítheti egy nem túl olcsó ház árát is. Időnként össze lehet futni olyan házakkal is, amelyekben egy kis LCD display van, ami nem csak a pontos sebességet közli, de a bekapcsolás után figyelemmel kísérhető a BIOS által végzett tesztelési sorozat is, már az előtt, hogy a mo- nitor életre kelne. Természetesen ez már egy kártya- helyet is elvesz az alaplapon, és talán mondani sem kell, hogy nem négy számjeggyel írják az árát. Bár ez a kijelző mizéria egy kicsit érthetetlen számomra, hi- szen a tulaj általában tudja gépének sebességadatait, a haveroknak meg amúgy is sokkal látványosabb egy tesztprogrammal megmutatni a masina képességeit. A BIOS teszt állására pedig igazándiból akkor van szükség, ha nem indul be a gép, olyankor pedig cél- szerű szervizbe cipelni.

Van néhány alapvető dolog, amit szem előtt kell tartani egy számítógép összeze- relésekor. Mint azt már nagyon sokszor elmondtam, célsze- rűbb szakszervizzel végez- tetni a szerelés nemes, ennek ellenére körülmé- nyes munkáját. Két do- log is indokolja, hogy ne házilag, a nagypapa kapójával álljunk ne- ki belegyömöszölni a házba az alkatré- szeket. Az egyik, a jól ismert, de sokak által fel nem fogott elbarkácsolási lehe- tőség: ha hibás sze- relés miatt romlik el egy alkatrész, az nem garanci- ális probléma. A másik ok, ami megfontolandóvá teszi az általában nem túl magas szerelési díj kifizetését, a kiegészítő kütyük témaköre. Személyes tapasztalat alapján állít- hatom, hogy kevés bosszantóbb dolog létezik, mint egy százezer forintot érő számítógép, amit nem lehet elindítani, mert hiányzik egy kétszáz forintos kábel.

Ha valaki mégis úgy dönt – bármilyen megfonto- lásból –, hogy maga eszkábálja dobozba gépet, annak mindenképpen szüksége lesz a házhoz kapott szerelő- készlet elnevezésű csavar és „kis műanyag-vacak” ha- lomra, és célszerű a következő szempontokat nem el- felejteni.

– A ház nem csak a számítógép összetevőinek ki- sebb helyre zsúfolására szolgál, hanem azok védelmét is el kell lássa. Ennek egyik alapfeltétele, hogy nem jó, ha lötyögnek a különböző egységek, hiszen mozga- tásakor szétszúszhatnak, kieshetnek, vagy éppenséggel rövidre záródhatnak. Szintén figyelembe veendő, hogy néha ugyan szelíd erőszakra is szükség lehet, de ez nem azt jelenti, hogy ha valami nem akar bepat- tanni, akkor jöhet a kalapács. Nem elfelejtendő to- vábbá, hogy ha egy csavar menete megszakadt, akkor az vagy nem jön ki többet onnan, ahova beeröltették, vagy akkor is kiesik, ha csúnyán néznek rá.

– Az alaplap alapos elhelyezése mindennek az alapja – mindenképpen stabilan kell rögzíteni a vázhoz. A stabil elhelyezésre szükség van a kis mű- anyag vackok némelyikére, amelyeket az alaplap megfelelő furatain áttolva és a ház kivágásaiba be- csúsztatva támasztékot adnak. A támasztékokból ér- demes az összes lehetőséget kihasználni, különös te- kintettel a slotok melletti helyekre, hiszen egy ma- kacsabb kártya benyomásakor ezeknek kell ellentar- taniuk. A szerelőkészlet tartalmaz még néhány csa- vart és áthidaló elemet, amelyek szintén az alaplap rögzítéséhez szükségesek. Az áthidaló elemek szilárdan rögzíthetők a vázon található menetekben (illetve a ház külső oldalán anyával), a másik irány- ból pedig az alaplapon átdugott csavar illik beléjük. A csavaros rögzítéseknél figyelni kell a szigetelésre, ami szintén a szerelőkészlet tartozékát képező ke- ménypapír alátétekkel oldható meg. Csavaros meg- oldásból is szükséges alkalmazni legalább egyet, de inkább kettőt, hiszen a támasztékok oldalirányban elmozdulhatnak (egy csavar esetén is!). Szerencsére – és a noname termékek általános szokásától eltérő módon –, a házakon elhelyezett furatok szinte mindig kompatibilisek az alaplapon elhelyezett fu- ratokkal. Célszerű még a beszerelés előtt rákötni a csavaros és ledek csatlakozóit az alaplapon, később esetleg már nem férünk hozzájuk.



Amennyiben az alaplap már szilárdan elhelyezésre került, következhet- nek a különböző kártyák. Az ISA szabványú kártyák- kal szabadon garázdálkodhatunk, hiszen ennél teljes a demokrácia, minden slot egyenértékű. A más szabvá- nyú kártyákat a neki rendelt helyekre vagyunk kénytele- nek dugdosni, és imádkozhatunk, hogy ha kell belső kábel, az elég hosszú legyen (plug and pray). Amire a kártyák berakásánál érdemes figyelni, hogy ne zavarják egymást. Most konkrétan a névtelen hangkártyákra gondolok, amik kissé zajosabbá válnak a grafikus kár- tyá szomszédjaként. A kártyák elrendezése után csak hozzá kell őket csavarozni a házhoz, hiszen így szilár- dan a helyükön maradnak, akár rázóssabb szállítás ese- tén is. Itt sajnos már szoktak problémák adódni (né- hány milliméterrel magasabb a perem, mint a kártya behelyezéséhez ideális lenne), de akkor is célszerű va- lamilyen megoldást kidolgozni (a szerelésnél legyen kéznél valamilyen fogó!). Nagyon fontos, hogy a nem megfelelően behelyezett kártya akkora zárlatot okoz- hat, hogy elég a kártya nyáklapja, vagy a foglalat ol- vad meg, „szerencsés” esetben mindkettőnek annyi. Amennyiben minden kártya a helyén van, az üres ab- lakocskákat érdemes lefedni az erre a célra rendszere- sített lapkákkal, egyrészt a zavarcsökkentés miatt, más- részt, hogy azon keresztül ne porosodjon a gép.

A különböző belső perifériák beszerelése fakultatív, mármint a sorrendiségükre vonatkozólag. Fontos sza- bály, hogy csak a hozzájuk való csavarokat szabad használni, például bizonyos winchester típusoknál a ráintegrált elektronika nyákja sérülhet hosszabb csa- var alkalmazásakor. Mindenképpen csavarral kell be- szerelni, nem leukoplaszttal vagy spárgával! Ezután jöhet a kábelezés, általában ilyenkor kezdenek sokan a Dunára gondolni, mint megoldásra. Pillanatok alatt átláthatatlan szövevény alakulhat ki, még egyszerűbb konfigurációk esetén is. A csomókat mindenki úgy kö- ti, ahogy akarja, de arra illik figyelni, hogy ha van mozgó alkatrész (pl. processzorhűtő-ventilátor), akkor ne lógjon az útjába egy marék madzag.

Amennyiben mindennel megvagyunk, célszerű újra végignézni az egészet, majd a feje tetejére fordítani, hogy nem maradt-e benne valami, és csak ezután pró- bálkozni a bekapcsolással. Akár egy beejtett csavar is okozhat tízezer forint értékű zárlatot. Mielőtt bekapcsolnánk a gépet, kapjunk a fejünkhöz és próbáljunk visszaem- lékezni, hogy biztosan nem fordítva tettük-e az alap- lapra a processzort? A bekapcsoláskor ugyanis kide- rül, hogy számítógépet csináltunk-e vagy bombát...

Schuerue

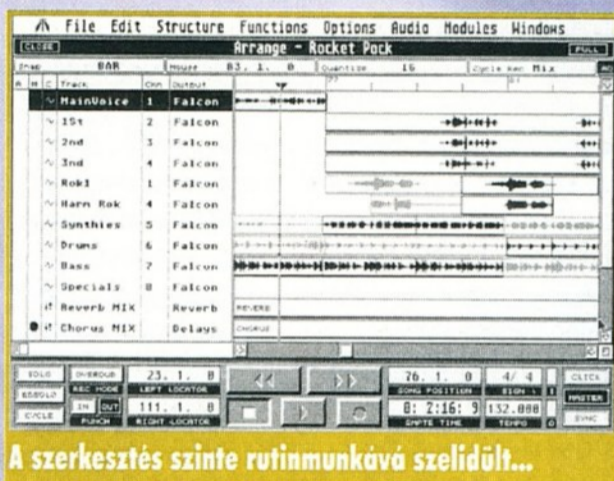


**HA SEMMI ÉRTELMESES DOLOG-
RA NEM HASZNÁLNÉK SZÁMÍ-
TÓGÉPET, HA NEM KELLENE
ÜRES ÓRÁIMBAN PC-X CIK-
KEKET ÍRNOM, AKKOR IS VEN-
NÉK EGY MASINÁT – AZ
EGYÉBKÉNT MEGLEHETŐSEN
ERŐS – ZENESZERZÉSI INGE-
REIM MIATT.**

CUBASE

ber nagyon könnyen hozzászokik és üvöltene, ha vissza kény-
szerítenék a funkcióhívásokhoz. A különféle funkciók menük-
ből való lehívása itt sem nélkülözhető, de az alapvető dolgok
az alapképernyőn is megtalálhatók, így a program akár
gombnyomásokkal is vezérelhető.

Az említett alapképen egyébként – más programok által is
egyre inkább népszerű módon – a felvett szekvenciák fekvő
rúdként jelennek meg, ez teszi lehetővé a grafikus szerkesz-
tést. Az anyag apróbb részleteinek elemzéséhez és utólagos módo-
sításához különféle szerkesztési módok állnak rendelkezésre:



A szerkesztés szinte rutinmunkává szelidült...

– EDIT

A hangok egy klaviatúrának megfelelően helyezkednek el,
így a hangmagasság problémák gyorsan korrigálhatók. Ugyanitt az egyes
Control Change értékek is láthatóvá tehetők és módosíthatók.

– LIST

Ezen a szerkesztési képen a fel-
vett ún. események (events) egymás
után jelennek meg. Tehát az azonos
pozícióban elhelyezkedő dolgok nem
takarják el egymást. Éppen ezért az
utólagos vezérlő üzenetek elhelyezése
ebben a módban célszerű.

– DRUM

A dobhangok nevei is megjelen-
nek ezen szerkesztési módban, mely-
nek nem sok gyakorlati haszna van,
de örülünk neki, mint lehetőségnek.

– SCORE

A feljátszott hangok kottaképe je-
leníthető meg a SCORE szerkeszté-
si képen. A hangok nemcsak megje-
lennek, hanem módosíthatók is. Itt
meg kell jegyeznem, hogy a kotta
nem minden Cubase verziónál
nyomtatható ki. Erre a célra a
Cubase Score a legalkalmasabb.

Sokan hozzászoktak (pl. a régeb-
bi Creator vagy a Notator progra-
mokban) az ún. patternek kezelésé-
hez, ahol az egyes blokkok felvétele
után ezekből a blokkokból, a pat-
ternekből állíthaták össze magát a
dalt. Nos, a Cubase erre is lehetőse-
get ad, így például egy refrén elké-
szülte után az őt felépítő sávok

együtteséhez egy tetszőleges név rendelhető, és a későbbiek-
ben a refrénre elég csak a megadott névvel hivatkozni.

A nélkülözhetetlen pontosítási funkció, a Quantize is
meglehetősen fejlettre sikerült. A hagyományos pontosítá-
son kívül létezik még Iterative Quantize, ami a megadott
ütemegységhez csak közelíti a hangokat, illetve Analytic
Quantize, amely automatikusan felismeri a megfelelő pon-
tosítási ritmikát. Mindennek tetejébe a Groove Quantize is
rendelkezésünkre áll; itt előre elkészített vagy saját magunk
által definiált ritmusképpel pontosíthatjuk a feljátszott
dallamokat.

Bizonyos esetekben igen hasznos lehet, hogy a Cubase
egyszerre több MIDI csatornán is képes felvételt készíteni.
Például külön sávra (esetleg más-más hangszerral) kerülhet a
bal- és jobb kéz játéka, vagy egyszerre több billentyűzetről is
történhet felvétel. Ezt a Multirecord funkció teszi lehetővé.

A felvétel elkészülte után egy – akár általunk is létrehoz-
ható – keverőpulton végezhetjük el az utolsó simításokat,
mely keverőpult nemcsak Control Change, hanem System
Exclusive üzeneteket is képes küldeni, így akár a hangszínek-
be is beletúrhatunk vele.

A rengeteg funkció ismertetéséhez bár hosszú oldalak te-
leírása lenne szükséges, a Cubase egy olyan program, amely-
nek kezelését az ember rövid idő alatt is játszva elsajátítja.
Hajrá Mari néni!

Krix-krax

Mindenféle előjáték nélkül kijelentem, hogy a
Cubase olyan zenei program, amely önma-
gában használva is megérdemel egy számí-
tógépet. Aki ezt a programot nem tartja alkalmasnak a zene-
írásra, az vagy nem ismeri eléggé, vagy tehetségtelen amatőr,
esetleg csak kevés fényerőt adott a monitorjára.

Hogy a zeneszerzők nagy része a Cubase-t használja az
annak is köszönhető, hogy a program létezik PC-n, Atarin-
és Macintoshon futó verzióban is.

A gyanútlan zenekedvelő is szívesen kezd matatni a me-
nüpontok között, mivel a program rendkívül jó felépítésű és
felhasználóbarát. (Itt úgy érzem, meg kell jegyeznem, hogy
nem reklámszöveget olvastok. Engem egyszerűen csak arra
kértek, hogy írjak egy oldalt a Cubase-ről. Ha sokat árado-
zom, akkor az azért van, mert évek óta ezt használom, és
egyetlen rossz szót nem mondhatok róla.)

Szóval nagyon jó a felépítés, minden fontos (és kevésbé
fontos) dolog megvan, és az egyes funkciók könnyen és
gyorsan elérhetők. Ez azért nagyon lényeges, mert az egyes
sávok, dallamok feljátszásakor (itt nem a zakatoló progra-
mozott zenéről van szó) a zenész egy törlés, egy másolás



Sok zenekar kedveli a sequencer programokat...

vagy bármi egyszerűbb beavatkozás miatt nem esik ki a já-
ték lendületéből.

A sequencer program (merthogy a Cubase ugyebár első-
sorban sequencer program) normális esetben 64 sávok, képes
több MIDI kimenetet is kezelni, így komplett stúdiók vezérlé-
sére is alkalmas.

Az alapvető kezelőszervek magnószerűek, tehát nem érde-
mes róluk beszélni. Nagyszerű dolog viszont, hogy a kivágás,
másolás, összeillesztés stb. funkciók grafikusak, ennek megfe-
lelően használatuk rendkívül egyszerű és nagyon látványos.
Nem tudnék leszokni az olló, a radír és a ragasztó használa-
táról. Nem mintha a kellenél többet szípoznék, csak az em-



COMPUTERBOOKS

**Legújabb
kiadványaink**

Budapest, XII. Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 175-15-64; Tel./Fax: 175-35-91

Tóth D.: OS/2 WARP felhasználói ismeretek	1.680.-
Pintér Miklós: Az AutoCAD R13 szerkesztési újdonságai	599.-
Pintér M.: AutoCAD parancsok és változók – R13 – angol & magyar – DOS, WINDOWS, UNIX	1.176.-
Tóth B.-dr. Tamás P. és trsai: WINDOWS 95 & Microsoft PLUS felhasználóknak	1.995.-
Lengyel V.: Az INTERNET világa	1.456.-
Gerő J.: PowerPoint 4	1.426.-
Stolnicki Gyula: Hálózatokról kezdő felhasználóknak	1.369.-
Dedinszky F.: CA-VISUAL OBJECT	1.559.-
Gazsó Z.: Adatbáziskezelés FOXPRO-ban – 2.5, 2.6 – WINDOWS/DOS – lemez melléklettel	1.476.-
László J.: Hangkártya programozása Pascal és Assembly nyelven – lemez melléklettel	1.568.-

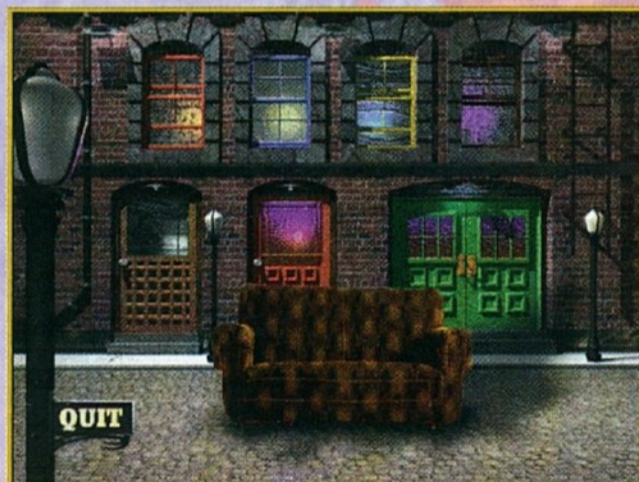
Kérje teljes és részletes könyvkatalógusunkat!
Levélcím: 1253 Budapest Pf. 71.



MEGKAPTAM A LETOLÁST, HOGY NAGYRÉSZEZT CSAK HARDWARE-RŐL ESİK SZÓ A CDi ROVATBAN, A SOFTWARE-EKET ÉPP HOGY CSAK MEGEMLÍTEM... KÖVETKEZZÉK HÁT HÁROM ÚJDONSÁG NAGYFIÚKNAK ÉS EGY ÉRDEKESÉG KISFIÚKNAK.

Wielőtt bárki is kiröhögne, szeretném leszögezni, hogy az Amigán vagy PC-n már régóta ismert programok csak lassan (de egyre fejlődő ütemben) írónak át CDi-ra. Ezért ne tessék csodálkozni, ha a Flashbacket újdonságként említem – pedig forró, a napokban adta ki a Philips. Egy kicsit elkalandozva azt hiszem, ez a legnagyobb baja a CDi-nak: minden egyes programon, filmen meglátszik a Philips keze nyoma. Ez önmagában nem lenne hiba, hiszen korrekt és lelkiismeretes a cég. Csak éppen nem eléggé gyors, és a sok átfutási idő miatt, még csak mostanában lát napvilágot például a Creature Shock, pedig PC CD-n már több mint fél éve létezik (a Flashback PC-s folytatásáról pedig épp az előző számunkban olvashattatok).

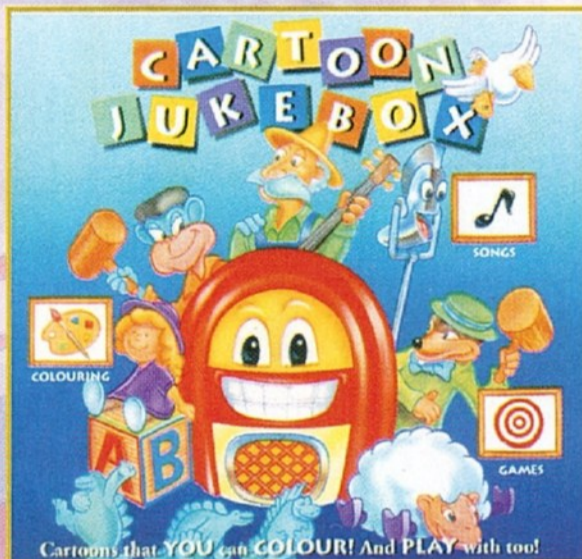
Kanyarodjunk vissza a Flashbackhez. Alig hiszem, hogy akad olyan kalandjátékos, aki ne játszott volna végig. Amigán az első igazi játék volt (na jó, nem a Flashback volt az első, hiszen az Another Worlddel indult a dolog), ahol 3D vektor segítségével, gyönyörűen animált figurák verték kenterbe a pixeles grafikát. A CDi esetében egy picit másképp fest a dolog, hiszen a gép önmagában meglehetősen lassú (bár állítólag Motorola 68020-as proci-feleségre épül).



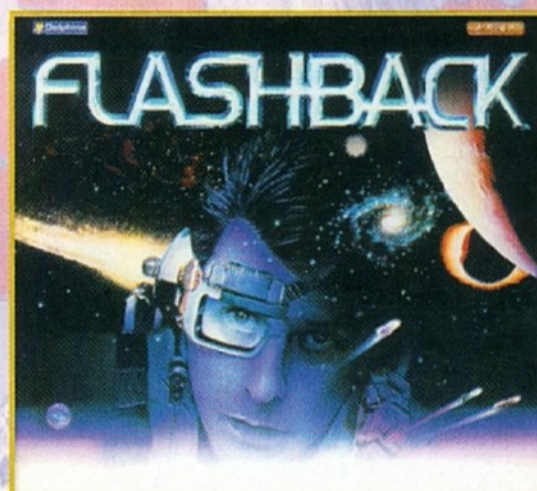
Ehhez hasonló környezetben ücsörögnek Cranberries-ék

Ezért a készítő 3D renderelt grafikával kárpótolnak bennünket, amit a CDi „filmként” játszik le (speciel a CDi-hoz képest eléggé gyatrára sikerültek...). Szóval, a játék tök ugyanolyan, mint mondjuk PC-n: a CDi távirányítójának kurzorával is irányítható, de azért nem árt egy gamepad, hiszen rengeteg funkciót kell használni (Jon két percnyi game-elés után inkább berakott egy filmet...). Mászkálsz, szaladsz, ugrasz, felveszel, használod, lösz, követ dobsz, átkapcsolod. Mindez a kurzor és két gomb kombinációjával elérhető és egy-két órai játék után szerintem megszokható.

A másik érdekes játék a Micromachines. Ez is ciki egy kicsit, mert a Micromachines első része jelenik meg csak meg CDi-on, pedig épp most bontottam ki a MM2 Special Edition PC-s változatát, amellyel már pályát is szerkeszthetünk. Ami engem illet, még örülök is neki, mert már rettentően unom a MM2 pályáit (na, majd most építék TRF-fel újakat). A játékot ketten is játszhatják: vagy két gamepaddal, vagy a gamepad kurzorait használja az egyik, a maradék négy gombot a másik játékos. Ha egyedül vagy, a távirányító is jól használható. A játék egyébként



A CD hangulata is hasonlóan „gyermeteg”



Na, de mikor lesz Fade to Black?



Azért ilyen grafikára ne számíts...

tökéletesen megegyezik a PC verzióval, ugyanazok a pályák, ugyanazok a figurák, a grafika.

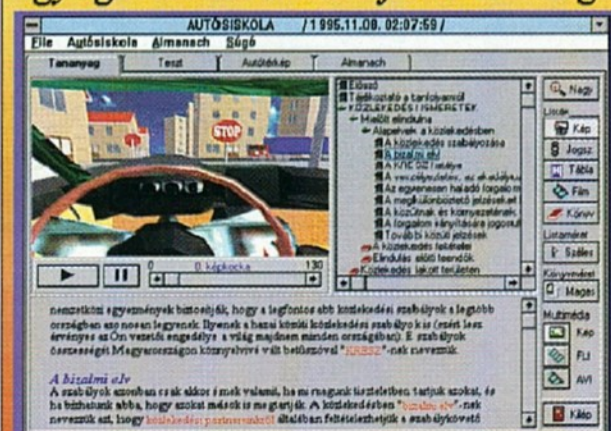
A harmadik újdonság nem egészen játék, inkább egy technikai bravúrral összehozott interaktív zene. A Cranberries együttest beszéltek rá, hogy marhuljanak egy kicsit a kamerák előtt (nem eshetett nehezükre), majd grafikusok és programozók segítségével összerittyentették a Door and Windows című „multimédiát”. Zenés bohóckodás, beszélnek az együttes tagjai, képeket, animációkat mutogatnak, közben szól a Cranberries. A CD külön érdekessége, hogy az adatokat rainbow formátumban írták rá, így az öt audio-tracken kívül (amit a hagyományos CD-lejátszóval is meghallgathatsz) 400 megányi kép és video rejtőzködik a CD-n. Háromféle platformon is használható: a CDi mellett PC és Mac formátumú software-t találunk rajta.

A végére tartogattam „Jon kedvencét”, az elsősorban 3-8 éveseknek való Cartoon Jukeboxot (tényleg tetszett neki!). Angol gyerekdalokat s mellé kedves kis rajzfilmeket tartalmaz. A rajzfilmfigurákat ki lehet színeznii, így például bátran előállíthatunk lila bárányt narancssárga fejjel vagy zöld hajú lemming postást, zöld iskolabuszt (kábé ennyire voltunk kreatívak Jonnal). Félretéve a tréfát, a CD tényleg ügyes és aranyos, egy 6-7 éves srácnak egyenesen kiváló (barátoknak is javallott: órákon át elvölt vele a lelkem...).

Mr. Chaos

AUTÓSISKOLA '95

Egy igazán hasznos befektetés vizsga előtt állóknak, és azoknak is, akik már jogosítvánnyal rendelkeznek, mert ez nem csak KRESZ-teszt!



Tartalmazza:

- a "B" járműkategória tankönyvének teljes anyagát hypertextes formában
- a hatósági vizsga tesztkérdéseit változatos lekérdezési lehetőséggel
- szabály- és fogalomgyűjteményt, oktatójátékot
- 1200 színes képet, 200 db 3 D-s animációt és videobejátszást
- Magyarország részletes autótérképét vektoros formában
- Autós Almanach-ot (autótípusok, márkakereskedők, autósiskolák, stb.)

Ára: 4550 Ft + ÁFA

Demo a CD-n No3-n!

min. 386 DX40, (javasolt 486DX)
4MB RAM, SVGA, CD-ROM,
SB, komp. hangkártya
MS-Windows 3.1, 95.

TalimaMedia 6500 Baja, Partí u.12.
T/F.: 79/326-355,
T.:1/189-9360
Kiadó

Gyere el a Computer Karácsonyra, próbáld ki, vásárolj meg, és lehet, hogy Te leszel, aki megnyered egy autóvezetői tanfolyam díját!

MULTIMÉDIA**PREMIER**

Inb(r)ed with REDNEX

CSÁSZTOK! ÉN VAGYOK A REDNEX HINTMÁSZTÖRJE. NEM IGAZÁN TUDOM, HOGY MI AZ, DE AZTAT MONDTÁK, HOGY EZT MONDJAM. (NEKEM ÚGY TŰNIK, HOGY A REDNEX CD MIATT VESZTÜNK EGY ÍRÓT, UGYANIS A TÜNETEK SZINTE TELJESEN ELHATALMASODTAK RAJTA. AZ ORVOSOK SZERINT LEHETSÉGES, HOGY TARTÓS KÁROSODÁST SZENVEDETT.)

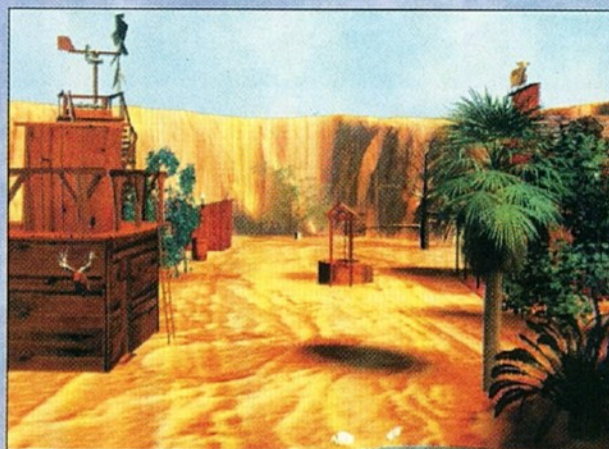
a lift a boldogságba, de akkor mé megy lefelé? Imaként rebejünk el egy „Pop in an oak“-ot. A liftet szerencsésen tönkretesszük, kapunk a sej-hajunkra. Mint jó parasztok, először a kút-hoz menjünk, hiszen régi falusi szokás, hogy a kútban mindig találunk valakit.

Emlékszem, egyszer a Marissal a kocsmában ültünk, mikor... – Zong, El Capo kórusban: URAM!

Ja, igen, hö-hő. Tehát a kutat irányító dobozhoz menjünk, és nyomjuk a felfele nyilat. De ne engedjük ám el!

Ilyen már velem is előfordult, mikor... – El Capo, Zong: Egy!

Jó, jó! Ejnye, de morcosak az urak! Feljött a pasas, de akár-hogy csókolgattam, nem változott királylánnyá. Jól összebarátkoztunk, s megkínált a kajájával. Csodálkozott, hogy tudunk talpon maradni, ezért velünk jön. A nyál összefutásából a szánkban arra következtethetünk, hogy kocsmá van a közelben. Menjünk, sőt fussunk e csodálatos épület irányába! Bent egy angyal (kocsmárosné) néz ránk igéző szemével, de nem hajlandó kiszolgálni, illetve velünk jönni, míg nem szepítjük ki magunkat a tükörben. Bárcsak minden tükör ilyen lenne (akkor nem kéne félnem, mikor haza megyek éjjel, hót részegen), hiszen olyan arcot csinálhatunk magunknak, amelyet csak akarunk. Ez nem az, amikor aztat kell mondani, hogy „tükröm tükrom mondd meg nekem, ki a legsebbebb e vidéken“. (Lapzártá után érkezett hír: Hófehérke mosto-



haanyja tükörkereskedő volt.) Megújulva (s remélhetőleg megszépülve) lépünk az „asszony“ elé. Az alsó sarokban megjelenik egy tahométer, ja nem... egy tet-szésjelző. Ha ez pozitív irányba görbül, akkor nyert ügyünk van. Zenemániánkat éljük ki a zongoránál. Nem! Az a TV! Az a nagy doboz a sarokban! Na vég-re. Tehát, miután néhányszor el-énekeltük a „Csigabiga gyere ki“

t, a zongorából egy (nem csiga, de hasonló) férfi mászik ki. De jó, négyen vagyunk – mint a gonoszok. Plusz a muskétások, D'Artagnan nélkül, osztva a banánon elcsúszott emberek számával, és... – El Capo, Zong: KETTŐ!

Khm! Khm! Szóval a ház mögött találunk két autót, de ami még fontosabb, egy rádiót is. Ne rakjuk zsebre, inkább hallgassuk meg az új Rednex számokat. Még nem beszélünk a szélmalom épületről. Az alsó szinten egy „Apocalypse cow“ és egy „Forrest Dump“ plakát fogad. Kapcsoljuk be a vetítőt, és hallgassuk a szidalmakat.

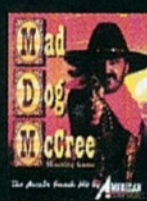
Emlékszem egy esetre, mikor... BUUMMM! (lövés)

– Hivatalos közleményt mondunk be. Ma reggel a falusi Pista bácsit holtan találták, testében két negyven milliméteres magnum lövedékével. Kezében még mindig görcsösen szorongatja a Rednex CD-t. A tetteseket a rendőrség körözi.

Zong és El Capo

Gyömjük be a CD-t a drivebe. Nem úgy, hanem fordítva! Nyissuk ki az ablakokat, s klikkoljunk rá a Rocknox vagy minek a freskó... őőőő ikonjára. Begyűn a szignál, dübörögnek a hangfalak, ozt elkezdik ordítani, hogy „Gyapjú szemű Józsi, gyapjú szemű Józsi...“, gyorsan kattinsunk a giddeyup gombra (nem böfögtem!). Sok tehát, meg egy nem kisebb állat (rendőr) kacsingat ránk. Nem táncolok! – ordítsuk hangosan, és nyomogassuk meg a rendőrt a (Klausz, a) mausszal. Egy kis zenét hallunk, és nagy sötétség jelenik meg. Itt a feladatunk nem kevesebb, mint, hogy megtaláljuk Brunkeflo vilidzset. A hintmásztor (dehát az én vagyok!) első tippje, bal föl-ső sarok! Hurrá, megtettük az első lépést a dicsőség felé. Repülünk a citj felé a PirosBika szárnyán. Majd robbanás, és előtűnk

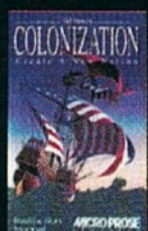
MULTIMÉDIÁBAN IS OTTHON VAGYUNK!



BLASTER

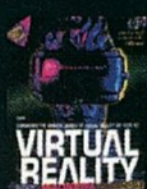


AWE 32



CD-ROM-/Panasonic 2X 8462,- Ft+Áfa

...további kedvező árak

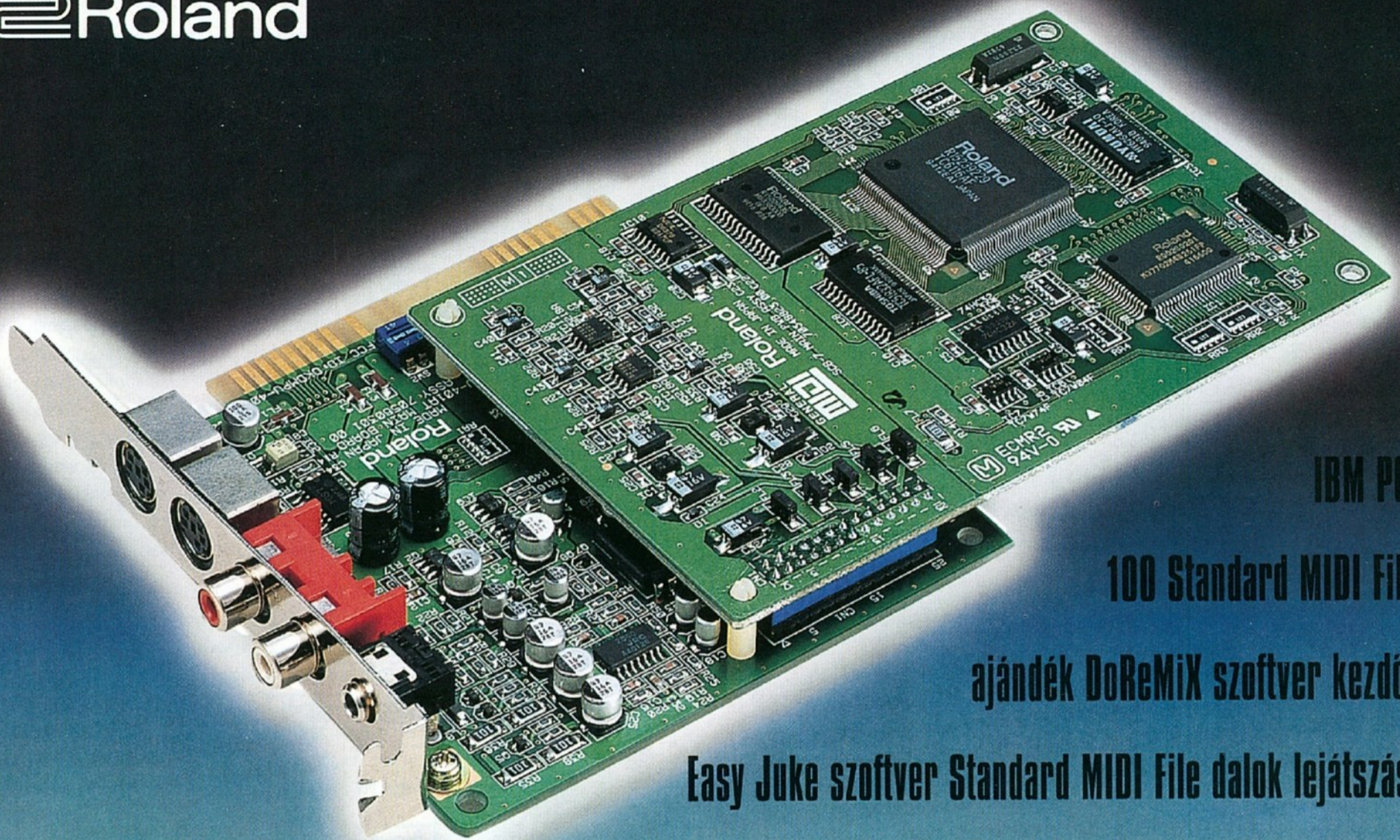


UTAT MUTAT A JÖVŐBE

SOWAH

Sowah Hungary Kft., 1134 Budapest, Lőportár utca 9., Tel.: 270-4539, 140-1369 Fax: 270-4532

50



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

Megérkezett!

Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszín Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi-Music Roland Márkabolt
1077 Bp. Wesselényi u. 57
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

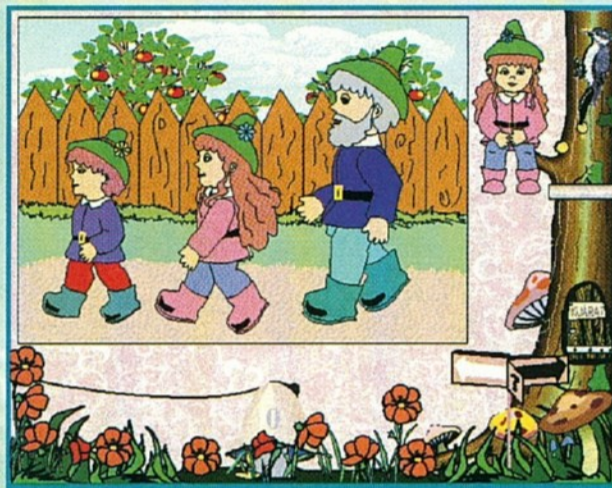


EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT... ÁLLJ! NEM, EZ MÉG NEM VOLT. ILLETVE WINDOWS ALATT MÉG SOHA SEM VOLT KISISKOLÁSOKNAK, MAGYAR- NYELVŰ KÉPESSÉGFEJLESZTŐ OKTATÓPROGRAM. AZ ŐSZI COMPFAIREN AZONBAN, A BAJAI PROFI-MÉDIA KFT. ÉS AZ ÁBÉCÉSKÖNYV KIADÓ KFT. BEMUTATTA MANÓKA-LAND C. PROGRAMJÁT.

Manóka-Land

otthon, a gyerekeknek. A tárgy sem öncélú, hiszen a manócskák a tankönyvvel egyenértékű információ-hordozókká léptek elő. Csak egyetlen furcsa kérdés vetődött fel bennem: van-e ma minden általános iskolának számítógépe, és ehhez megfelelően képzett tanára? Ha van, akkor semmi gond, mert itt az új – a gyermekek által villámgyorsan

rekrajzos borítóját, és veszik le érdeklődve a polcokról. A CD játékokkal, feladatokkal, animációkkal színesített világa szerintem még a szülőknek is örömtelivé teheti a tantárgyban való tallózást. A Manóka-Land sikeréhez hozzájárulhat az is, hogy már a feldolgozott tankönyv is lényegesen fejlettebb a témakörben megjelentekhez képest. A programhoz egyébként ezt is mellékelik, mert egyes részek – kifestő és rajzoló feladatok – a CD-ről kimaradtak, ezeket a könyvben találjuk. A kezelése egyébként egyszerű, valóban gyermekcentrikus. Hasznos darabja az egyre szélesedő hazai multimédia kínálatnak.



Iskolába tart a manó család...

megszerethető – eszköz. A baj csak akkor kezdődik, ha már a feltételek is hiányoznak. Úgy tűnik a Profi-Média már csak ilyen megszállott csapat, akik mindig az elsők között valósítják meg azokat a programokat, amiről mások még azt gondolják, ez a jövő zenéje. Remélem a karácsonyi forgatagban sokan találják meg a Manóka-Land gy-



Milyen szakmákat rejtenek a nevek...

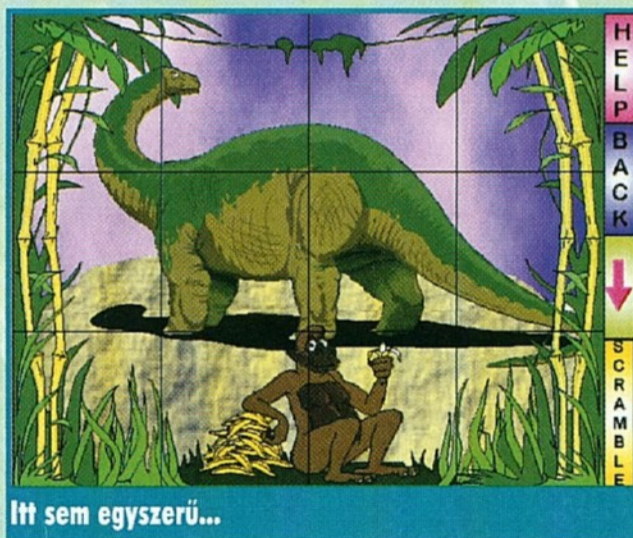
unkájuk egészen újszerű eszközt kínál az általános iskolák alsó tagozatán tanított környezetismeret oktatásához. A multimédia eszközeit használó program kellemes perceket szerezhet a nebulóknak, mindamelllett hasznos ismeretanyagát játékosan csempészi be cseperedő szürkeállományukba. Szerintem fontos darabja a „made in Hungary” típusú programoknak, mert végre nem csak a játékosoknak vagy a lexikon bűvároknak szól, hanem az iskolában vagy akár

A DELFIN CD SAROKTÓL KAPOTT THE RAINBOW COLLECTION EGYIK DARABJA, A KIDS' FARM, EGY ARANYOS, JÁTÉKOS, MESÉS OKTATÓ JELLEGŰ PROGRAM. KÉPEK, MESÉK ÉS ANIMÁCIÓK ADNAK SEGÍTSÉGET PÉLDÁUL A NYELVTANULÁSHOZ, VAGY A NEMZETI ZÁSZLÓK MEGISMERÉSÉHEZ.

A játék – mert tulajdonképpen ez azért egy játék – Windows alatt fut. Az első képernyőn egy picike kis ház jelenik meg, melyre kattintva a gyermek szobába jutunk. A tárgyak némelyike csak egy-egy animáció szimbóluma: a tükörben a kislány királylánnyá válik, majd eltűnik; a halacska ebihállá változik, és ehhez hasonló varázslatos események történnek a szobácskában. Találunk olyan be rendezéseket is, melyekre kattintva tovább léphetünk.

Amikor a macira irányítjuk egerünket, egy névkeresős fejtörő szórakoztat. Ennek segítségével megismerkedhetünk az állatok hangjával, és könnyűszerrel megtanulhatjuk angol neveiket. Ha a játékosdobozra mutatunk rá, puzzle-t játszha-

KIDS FARM



Itt sem egyszerű...

Az egyik mesekönyv a Cindy and Hopper mesébe röpít, ahol meghallgathatjuk, illetve elolvashatjuk, mit tesz egy kislány az almafa alatt talált kölyök nyuszival. Cindy tudja, hogy a nyuszinak a mamájára van szüksége, kézenfogja kis barátját, és elindulnak a mezőn. A kutatás során a természetel és a benne élő állatokkal ismerkedhetünk meg, a mese természetesen jól végződik. A másik füzetecskében egy kisvonatot találunk, melynek egy-egy kocsjába mondókákat rejtettek. Ezek kevés angoltudással pillanatok alatt elsajátíthatók. A program még sok meglepetést tartogat, de ha mindet leírnám, mi marad karácsonyra?

Számomra kellemes kikapcsolódást jelentett még akkor is, ha nem beszélek angolul, és kicsit több vagyok 10 évesnél. (Mint egyik megfejtőnkől tudjuk: 897 – TRf.)

tunk. A kis gereblye segítségével a mezőre jutunk, ahol az állatokról picit filmeket láthatunk. (Sajnos az állatok hangja nélkül. TRf gyorsan segített ezen, mert mögöttem állt, és én azt hittem, hogy a brekegés a gépből jön – tévedtem.)

A kártyalapra kattintva a kis rajzfigura megkér, hogy keresd meg az elültetett növényeket, hiszen ő elfelejtette, hová is ültette tavasszal. Ha továbblépünk, balra a zászlókhöz (TRf persze itt is segítségemre volt, mert nélküle még mindig azon gondolkodnék, melyik országot is mondja angolul a program, és ahhoz melyik zászló tartozik – már megint sikerült tanulnom valamit), jobbra a kifestőkönyvhöz érkezünk. Ide a főképernyőn keresztül, az amerikai zászló, illetve a színes dobozok segítségével is eljuthatunk. A programra majdnem mindenhol igaz, hogy egy-egy részhez többféle út is vezet.



Cindy szép meséket almodik...



A magyar zászló vajon miért nincs itt?

Csilla

3D Studio

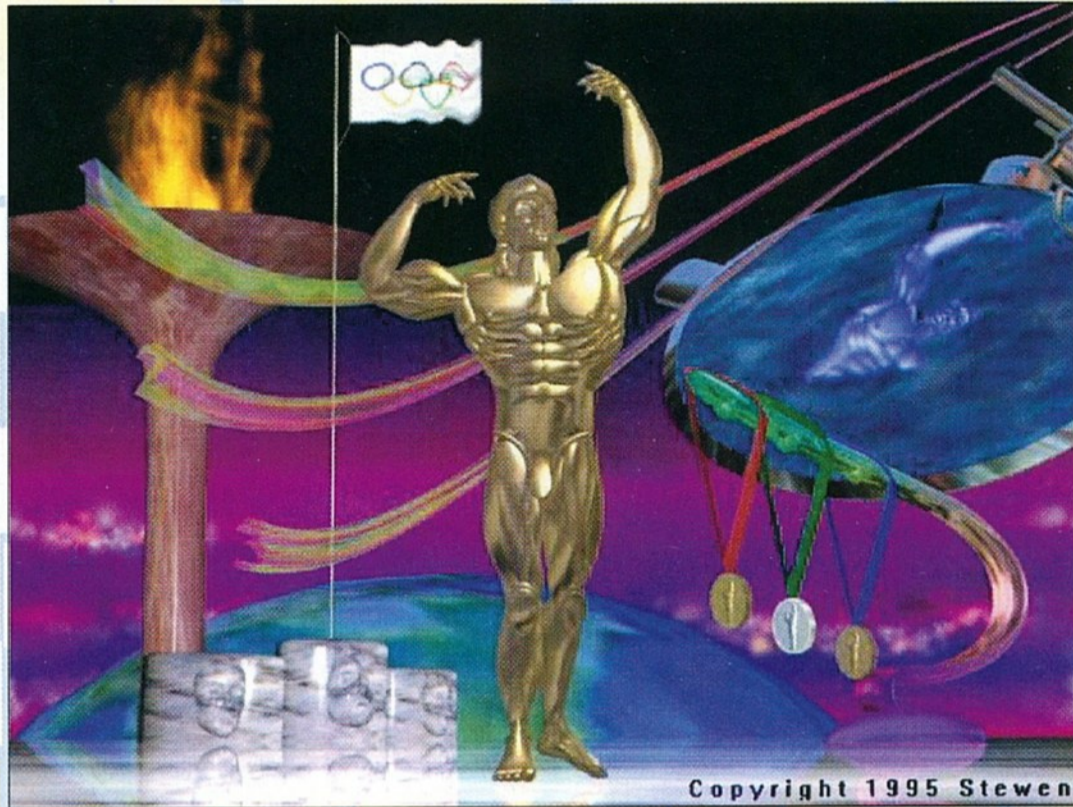
levelekre válaszolunk

ÍGY AZ ÉV VÉGE FELÉ KÖZELEDVE, AZ EMBER MINDIG EGY KICSIT ÁTGONDOLJA AZ ELROHANÓ ÉV ESEMÉNYEIT, ÉS A MŰLTRA VISSZATEKINTVE EGY KIS ÉRTÉKELÉST VÉGEZ.

A 3D Studio rovatban közzétett „A hónap 3D-s képe” felhívásra sok levelet és képet kaptam, most erről a témáról következnek egy kis eszmefuttatás. A beérkezett képeket nincs szándékom rangsorolni és egymáshoz képest viszonyítani, nem az én feladatom eldönteni az alkotásról, hogy mérföldkő a digitális művészet országútján, vagy csak egy felesleges és fáradságos kitérő az önkifejezés útvesztőjében.

Az első dolog, amit meg szeretnék jegyezni, hogy ha komolyan elhatározzuk, hogy a programot magas szinten szeretnénk használni, akkor pontosan tisztában kell lennünk a gép erőforrásaival, és mindig az aktuális tudás szintünknek megfelelő feladatot kell kiválasztanunk magunknak. A 3D Studio, az animációs programok és szinte minden grafikai program manapság az eszközök tömegét nyújtja a felhasználóknak. Az eszközök, a beállítások és a paraméterek mennyiségének növekedésével lényegesen bonyolultabb feladatok ellátására alkalmas és szélesebb perspektíva tárul fel előttünk – legalábbis első látásra úgy tűnik. Az eszközök sokasága mellett nem szabad elfelejteni, hogy egy rajz elkészítéséhez elég egy papír, egy ceruza plusz egy radír, és nem valószínű, hogy szükségünk van betűsablonra, vonalzóra, körzőre, ecsetre, színes lámpákra, vetítőre stb.

A 3D Studioban már rögtön az első pillanatban nehéz feladat előtt állunk. Egyetlen téglatest, egy fényforrás és egy kamera létrehozása akár azonnal elvégezhető, és mégis számtalan variációt rejt magában. Egy pattogó labda elkészítése milyen egyszerű feladatnak tűnik, de ha jobban megvizsgáljuk az objektum (a labda) folytonosan változó pályavonalát, alakváltozását, akkor rájövünk, hogy csak pontos tervezéssel elvégezhető feladat előtt állunk. Egy munka meg-



3D, ANIMÁCIÓ

MÉLYVÍZ

kezdésekor mindenképp a mondanivalót, a koncepciót kell definiálni; gondoljuk át pontosan, hogy mit szeretnénk elkészíteni, rajzol-

juk le a végeredmény körvonalait, és írjuk le az elkészítés fázisait, lépcsőit. Ha nem sajnáljuk az időt a tervezésre, rengeteg időt takarítunk meg a kivitelezés során.

Animáció készítésénél a feladatokat különböző csoportra oszthatjuk: objektumok modellezése, fényhatások, megvilágítások beállítása és animáció készítés. Az első lépésekben a program megismerésének és gyakorlásának legegyszerűbb módja, ha kiválasztunk egy létező használati tárgyat vagy objektumot, és a lehető legpontosabban elkészítjük digitális változatát. Kiváló példa erre Cserjés Péter munkája. A kiválasztott hangszer (cselló) a kiszámított képen nagyszerűen néz ki, bár pontos szakmai értékeléssel sajnos nem tudok szolgálni, mivel nem vagyok hangszerkészítő mester. Második lépésként animáció készítés során megmozgathatjuk az elkészített objektumot. A cselló esetén ez nem is olyan egyszerű dolog, a kiválasztott zenéhez pontosan igazított mozgás, a húrok rezgése, a különböző lefogások (remélem így mondják) szimulálása. És ebben az esetben még mindig ott tartunk, hogy próbáljuk a valóságot megjeleníteni, leutánozni. A számítógépes animáció nagysága pontosan abban rejlik, hogy még soha nem látott tájakra, soha nem érzett érzelmek felé kalauzol, és mindent mindenki számára befogadható formában, a monitoron, a TV-n, a mozivászonon vagy akár egy virtuális sisakon keresztül.

Meglepő módon az oldalon – ellentétben a felhívással – nem egyetlen kép, hanem három munka eredménye látható. A képek igazán nagyszerűek, gratulálok az alkotóknak! Cserjés Péter, Baja – Cselló; Palotás Bálint – fantázia oszlopcarnok; Nickmann István, Budapest – Olimpia.

A továbbiakban a levelekre inkább elektronikus formában, az IDG Online BBS-en keresztül válaszolnék (persze ettől még nyugodtan küldhetnek levelet, csak így két hónapos késéssel tudok rá reagálni).

Kiváló 3D Studio fórumot nyitott TRf a BBS keretein belül, én pedig (Nomad álnéven) igyekszem sűrűn benézni és válaszolni. A BBS száma: 156-0691 (éjjel-nappal hívható 2400-14400 baudon).

Kaiser Péter

RAY-TRACING**MÉLYVÍZ**

TUDOM, HOGY A PC-X MAGAZINT PC FELHASZNÁLÓK OLVASSÁK, ÉS NEKIK A 3D-S MODELLEZÉS ÉS ANIMÁCIÓ FOGALMA SZINTE AZONOS AZ AUTODESK 3D STUDIOVAL. NEKEM SZERENCSEM VOLT – AZ AMIGÁK MELLETT ELTÖLTÖTT HOSSZÚ ÉVEK SORÁN – TÖBB OLYAN 3D-S PROGRAMMAL MEGISMERKEDNEM, AMELY MA MÁR A PC-K VILÁGÁBAN IS MEGTALÁLHATÓ: CALIGARI, REAL 3D, IMAGINE ÉS VÉGÜL A LIGHTWAVE 3D.

LIGHTWAVE 4.0

gyeznem, hogy maga az algoritmus a lassú a phong vagy metal árnyékolási módokhoz képest. A 3D Studio 4-hez kapható ray-tracer renderingnél a Lightwave ray-tracere többször gyorsabb, ami nem csoda, hiszen szerves része a programnak, s évek óta optimalizálják). A bevezető után lássuk, hogyan is paramétrezhető a Lightwave ray-tracere. A teljes ray-tracing mellett az egyes látványelemekre ki/be kapcsolhatjuk ezt a leképzési módot, ezt szelektív ray-tracereknek nevezik. Legelsőként: a kamera panelen három idevágó gomb található; Trace Shadows, Trace Reflection, Trace Refraction. A legelső azoknak a lámpáknak az árnyékszámítását kapcsolja be, amelyekre a Lights panelen az árnyékszámítási módnak a ray-tracinget választottuk. Ilyenkor a program (a shadow mappal ellentétben) tökéletes elhelyezkedésű, éles kontúrú árnyékokat számol. Megjegyzendő, hogy a shadow map nem tud mit kezdeni az átlátszó testekkel, azoknak is feltárnyékokat számol, ilyen esetekben a helyes árnyékhoz ray-tracinget kell használnunk. A Trace Reflection a tükröződő felületek képét számolja ray-tracing algoritmussal. Ezeknél a felületeknél további finombeállításra is van lehetőség a Surface panel, Reflection Options pontjában. Megadhatjuk, hogy a felület ray-tracing nélkül csak a háttérképet tükrözze (backdrop only), csak egy képet (spherical reflection map) vagy ray-tracinggel vegyítve ugyanezeket. E legutóbbi módban a képek mellett a környezet tökéletesen tükröződik a felületen.

A Trace Refraction az áttetsző, 1.0-tól eltérő fénytörés-mutatójú felületek képét számolja ray-tracinggel. Ennek segítségével lehet pl. nagytűt készíteni.

Van még egy tárgyakra vonatkozó kapcsoló, amely a leképezés gyorsításá-

ra szolgál, ez az Object panel Unseen by Rays gombja. Ennek hatására az adott

tárgy a ray-tracing leképezés során a szimulált fénysugarak számára láthatatlan lesz. Ez nem azt jelenti, hogy nem látszik a képen, hanem azt, hogy a tükröződő tárgyak felületén nem fog megjelenni (és bizony a fénytöréssel rendelkező felületeken keresztül sem fog látszani).

Lássunk most egy példát, hogyan is használhatjuk ezeket a funkciókat a gyakorlatban. Tételizzük fel, hogy egy laboratórium belsejét kell megmodelleznünk, amelyben számos kémcső, lombik, fémtálca és egyéb kacat található. Nos, egyhetes munka után a geometriai modellek készen állnak,

mondjuk 500.000 felülettel. Az anyagok beállításánál semmit nem optimalizálunk, az összes üveg törli és tükrözi a fényt (mint a valóságban), az összes fémtálcában tükröződik az egész szoba, az álmennyezetten mind a 85 db pontfény szórja a fényt és veti az árnyékokat stb.

Nos, szerintem jobb, ha a teljes ray-tracing leképezést el sem indítjuk. Ámde, ha csak a kiemelt helyeken, a kamerához közel eső üvegek törlik a fényt, és tükrözik a valóságot, a távolabb lévők átlátszóak ugyan, de csak valamilyen mértékben eresztik át azt, ha a szoba kisebb, nem jellemző tárgyait kikapcsoljuk a ray-tracingből (Unseen by rays), valamint csak néhány (~5) lámpa vet árnyékokat, az üvegeken kívül eső területek árnyékolá-

sára pedig shadow mappinget használunk, akkor az eredeti kívárhatalan leképezési időn több nagyságrendet rövidíthetünk (esetleg kívárhatalan idejűre rövidíthetjük)!

A Lightwave és az anti-aliasing.

A Lightwave által generált képek szépek, ez általános vélemény. De sajnos a legszebb kép sem ér semmit, ha az animációban csúnya villódzások, aliasing jelenség látható. Az aliasing a TV kép felépítéséből következik, és mindenhol megjelenik, ahol a függőlegestől eltérő kontúrok (nagy kontrasztkülönbségű részek) találhatóak.

Ezen próbálnak segíteni a 3D-s programok az anti-aliasinggal. Lássuk, hogyan csinálja ezt a Lightwave. Egy képpontot feloszt kisebb egységekre (sub pixel), és minden egyes ilyen sub pixelre újra kiszámolja a színértékeket. Ha ez készen van, akkor átlagolja ezeket, majd ezt írja vissza az eredeti képpont helyére. Nos ennek a felosztásnak a



át ismét Lightwave a 3D Studio rovat helyén... per-sze ebből még nem feltétlenül kell messzemenő következtetéseket levonni. Az előző számban a Lightwave-et általánosságban mutattam be, most néhány érdekesebb területen jobban megvizsgáljuk.

A Lightwave és a Ray-tracing

Ha két ismerős, akik hobbyból vagy – megkockáztatom – kenyérgeseret céljából foglalkoznak 3D-s animáció készítésével, és progra-



Ez a Hummer majdnem leugrik a képről...

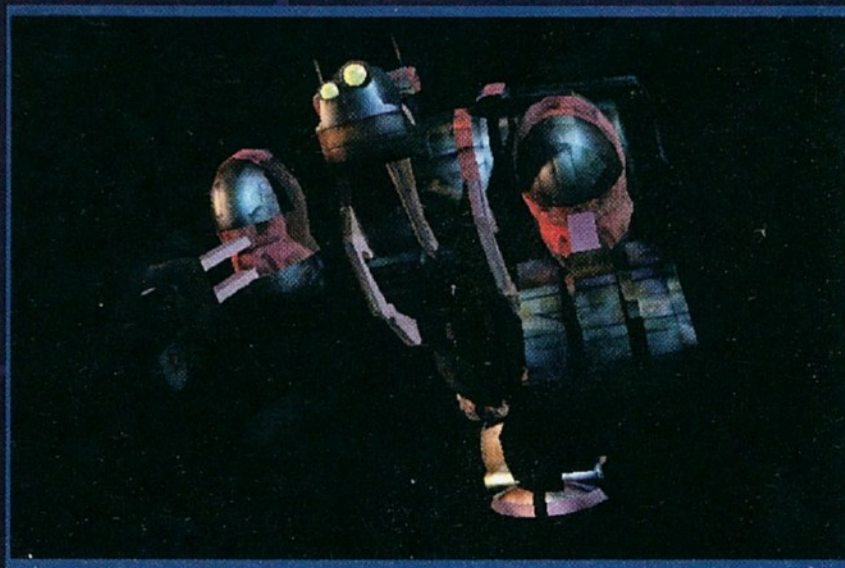
mokról beszélgetnek, az elsők között kerül szóba a ray-tracing (sugárkövetés). Általában nagy elismerés övezi azokat a programokat, amelyek képesek erre, a beszélgetésekben ez mint központi probléma, végső érv merül fel. Szerintem sokszor túl nagy hangsúlyt kap ez a szolgáltatás. Már régóta foglalkozom animációkészítéssel, sok reklámfilmet és főcímet készítettem, de szinte egy sem volt ezek közül, amelyben a ray-tracing leképezés különösebb szerepet kapott volna. Sohasem volt elég idő egy munkánál erre, de a legtöbbször nem is volt szükség rá. Persze, ha kifejezetten fénytörő anyagnak kell szerepelnie egy filmen, akkor jó ha van ray-tracing, de ki tudja, nekem még sohasem volt rá szükségem. Mindenesetre a Lightwave évek óta képes ray-tracingre, nem is akárhogyan, mint azt a későbbiekben látni fogjuk. A Lightwave ray-tracerével kapcsolatban talán sokakban kétségek merülnek fel: biztosan jó, de csiga lassú... Nos, nekik részben igazuk van, mert tényleg lassú, de gyorsítható. (Bár meg kell je-



Lightwave csoda, avagy „tűz jöjj velem”...

mértékét 4 fokozatban állíthatjuk a Camera panelen: none, low, medium és high. A none-nál nincsen anti-aliasing, a low fokozatnál 5 leképzési fázis van minden pixelnél, a mediumnál 9, a high-nál pedig 17 fázis található. Ez bizony azt jelenti, hogy a leképzési idő jócskán megnő. Ezen segít az adaptive sampling (Camera panelen kapcsolható be). Ez a módszer megkeresi a nagy kontrasztkülönbségű részeket, és csak a szükséges helyeken végzi el a program a többszörös leképezést. Azt, hogy mit is tekintsen a LightWave ilyen résznek, a threshold értékkel adhatjuk meg. Minél kisebb ez az érték, annál szigorúbb a program, annál több képpontot számol újra a képen (0-255 között állítható). Ha bekapcsoljuk az Options panelen a Show Renderinget, akkor jól látható, hogy a Lightwave, mely pixeleket találja újraszámítandónak.

Néhány jó tanács: mindennapi használatra általában megfelel a Low anti-aliasing (aa.), adaptive sampling (as.) 8-as beállítás. Rend-



Lépegető harci szörnyeteg...



A NewTek emberei valószínűleg értették a dolgukat...

kívül szűkre szabott idő esetén esetleg használható a 30-as as., de itt már túl sok jóra ne számítsunk. Abszolút profi minőségű video munkákhoz az aa. medium, as. 8-as vagy 30-as értékek kiválóak, attól függ mennyi kellemetlen részlet van a képen. A high aa. beállítás filmre rögzítéshez vagy nyomdai végfelhasználáshoz javasolt.

Szinte mindig használjunk adaptive samplinget. Kivétel ez alól, ha a képen finom rajzolatú vonalak sokasága található (pl. bonyolult pókháló közelről). A fenti értékek irányadóak, de bátran próbálgasunk ki más értékeket is. Minden animáció, kép más és más, s érdemes időt szánnunk a még megfelelő legnagyobb as. érték megkeresésére, mert bizony ez hosszú órákat, esetleg napokat jelent majd leképezési idő megtakarításban!

A fenti eljárás általánosnak mondható, szinte minden 3D-s program így küzd az aliasing effektus ellen.

A Lightwave anti-aliasingjához tartozik még egy érdekesség, a soft filter kapcsoló a Camera panelen. Ha ezt aktiváljuk, akkor a kész képet elmossa egy kicsit a program, az élethűbb, filmesebb kinézet érdekében. Ha fotorealisztikus, valóság-hű képet, animációt akarunk készíteni, akkor bátran kapcsoljuk be, egy kicsit ez is közelebb segít hozzá.

Jó tudni, hogy a Lightwave először elkészíti az egész képet, s csak ezután jönnek az egyes anti-aliasing leképezési fázisok, s fázisonként szintén egész képet számol a program. Ez szöges ellentétben áll pl. a 3D Studio által alkalmazott módszerrel, ahol az adott pixelhez tartozó anti-aliasing fázisok egymás után zajlanak. Ez jól látszik leképezés közben, mikor is a 3D Studio a végleges képet jeleníti meg pixelről-pixelre, míg a Lightwave újra és újra visszatér a már kiszámolt kép egyes részeihez újraszámolni azt.

Mindkét eljárásnak megvan a maga előnye és hátránya. A 3D Studio-ban használt mód egyszerű esetekben gyorsabb leképezést jelent, viszont mélységelesség (depth of field) és mozgásból adódó elmosódás (motion blur) számításakor a Lightwave által használt módszer a gyorsabb.

A Camera Panel.

Sajnos nincs hely az összes kamera beállítás ismertetésére, de nem is igen van erre szükség. A legtöbb magától értetődő (persze azok számára, akik foglalkoztak már 3D-s animációkészítéssel), és néhányról korábban volt már szó a cikkben.

– Film-Size: akkor hasznos, ha a Lightwave-vel filmes anyagba illesztendő képeket szeretnénk készíteni. Ez a Lightwave virtuális kamerájában a film méretét állítja át, ami hatással van a mélységelességre is. Az alapértelmezésbeli film méret: 35mm Motion Picture.

– Zoom Factor: a kamera lencsék nagyítását állítja. Ugyanúgy ahogyan a valós életben is, létrehozhatunk széles látószögű (alacsonyabb Zoom érték) vagy szűk látószögű (magasabb Zoom érték) beállításokat. A Zoom mértékét

animálhatjuk is, az idevágó idő-görbe (envelope) segítségével.

– Depth of Field (mélységelesség): bármikor használhatjuk a Lightwave-ben, de vigyázat! Erősen megnyújthatja a leképezési időt. A paraméterezése egyszerű, két értéket kell állítanunk, ezek a Focal Distance és Lens F-Stop. A Focal Distance érték határozza meg a kamera és a fókuszban lévő tárgyak közötti távolságot. Ezek abszolút élesen fognak látszani, míg a közelebbi/távolabbi tárgyak elmosódva. A referencia egység ehhez az értékhez a Layout képernyőjén lévő rács, az ezen lement távolságot kell ide beírni. A Lens F-Stop határozza meg azt, hogy a fókusz milyen gyorsan változzon a távolsággal. Minél kisebb értéket írunk ide be, annál szélesebb lesz a mélységelesség effekt, annál kevesebb tárgy lesz fókuszban. Tipikus értékek az 1, 1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 11, 16, 22, 32, 45, 64. Mivel a Lightwave leképező rendszerében az anti-aliasing és a mélységelesség számítása összefügg egymással, ezért minél jobb értéket állítunk be az előbbire, annál szebb lesz az utóbbi végeredménye!

Hordozható Projectek.

Ha valaki több gépen szeretne egy animációt számoltatni, akkor nem árt, ha megfogad egy-két jó tanácsot. Átlagos esetben az animációhoz tartozó állományok (tárgyak, texturák stb.), összevissza vannak a merevlemezen, esetleg (nagyjából) egy könyvtárban. Ha azt akarjuk, hogy a projectet egy másik gépre is át tudjuk vinni, és ott azt használni is tudjuk, akkor érdemes állományainkat a NewTek által javasolt könyvtárszerkezetben tárolni. Nyis-

sunk egy új könyvtárat animációknak (tetszőleges néven), majd ebből nyissuk meg a következő alkönyvtárakat: Scenes, Objects, Surfaces, Images, Motions, Envelope, Plugins, Previews. Ha ezzel megvagyunk, akkor a megfelelő könyvtárakban helyezzük el a project megkezdéséhez szükséges állományokat (pl. a textúrákat az Images könyvtárba stb.). Mindezek után indítsuk el a Lightwave-et, és az Options panelen állítsuk át a Content Directoryt az imént létrehozott könyvtárra (arra, amelyből a felsoroltak nyílnak). A Lightwave a textúrákat automatikusan a Content Directoryból nyíló Images alkönyvtárban keresi, és ha mindent jól csináltunk, akkor meg is találja. Azért fontos ez az egész büvészkedés, mert a feltextúrázott tárgyakkal a program elmenti a tárgyra kerülő kép nevét az elérési útvonallal együtt. Na mármint egy másik gépen jó eséllyel más meghajtóra, más alkönyvtárba kerül az egész project, és ilyenkor persze a Lightwave nem talál semmit. Kivéve, ha a fent említett módon dolgozunk, mert akkor a tárggyal csak az az információ lesz elmentve, hogy a képeket (textúrákat) az Images könyvtárban találhatja meg, nincsen komplex, meghajtó betűjelzéses elérési útvonal.

Természetesen az új gépen, az ottani Lightwave-nél is a megfelelő helyre kell állítani a Content Directory mutatót.

Fontos, hogy ha szükségünk van újabb képekre, tárgyakra, akkor azokat mindig másoljuk be a megfelelő könyvtárakba, ne onnan tölt-



Ez a gyártósor a LightWave nélkül nem jöhetett volna létre...

suk be őket a Lightwave-be, ahol találtuk őket. Így egyébként a munka befejeztével egy tömörítővel (arj, pkzip) össztömörítve az egész project-könyvtárszerkezetet, egyszerűen archiválhatjuk munkánkat. Én személy szerint vagy már két éve így dolgozom a Lightwave-vel, és nem bántam meg...

A végére egy kis csemege. Mire ez a szám az újságosokhoz kerül valószínűsítem, hogy a Magyar Televízióban több Lightwave 4.0-val készült animáció lesz látható, amelyek most készülnek. A következő számig lehet találni, melyek ezek!

Marinov 'Gaborca' Gábor

Omega Zip drive

Új standard a hordozható adattárolásban!

Parallel v. SCSI drive,
100 MB-os lemezek!
Zip drive: 42,800
10 lemez: 28,800

Karácsonyi akciónk:
Zip drive+ 10 lemez:
69,800!

Szakkönyvek

3D Studio IPAS Plug-in Reference, w/CD-ROM (New Riders)	10,880
3D Studio Special Effects, w/CD-ROM (New Riders)	10,200
Advanced Animation and Rendering Techniques (ADWE)	7,650
Advanced Programming in the UNIX Environment (ADWE)	4,950
Building Internet Firewalls (O'Reilly & Associates)	6,000
Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
Encyclopedia of Graphics File Formats, w/CD-ROM (O'Reilly)	12,000
Inside 3D Studio, Rel. 4, w/CD-ROM (New Riders)	11,200
Internet Programming (Jamsa Press)	10,000
OpenGL Progr. Man. / Ref. Guide (ADWE)	5,550 / 5,250
Programmer's Guide to EGA/VGA cards, 2/E (ADWE)	7,200
UNIX System Administration Handbook, 2/E w/CD (PRH)	10,600

CD-ROM érdekességek

1000 of World's Greatest Sound Effects	4,800
CICA - 4 CD Set (InfoMagic) / upgrade	3,800 / 2,800
Desktop Dream (2000 TrueType Font+5000 Clipart)	3,800
Dr. Dobb's CD v3.0 / Dr. Dobb's Source Code	10,800 / 4,800
Graphics Programming CD (rajta 7 teljes könyv!)	9,800
Linux Developer's Resource - 4 CD (InfoMagic)	3,800
Linux Bible, 3/E w/CD-ROM (Yggdrasil)	5,800
Linux Internet Archives - 5 CD Set ! (Yggdrasil)	3,800
MOO-TIFF for Linux (InfoMagic)	18,800
Plug-and-Play Linux, Fall'95 (2 CD+book) / upgrade!	5,800 / 3,800
Slackware / Slackware Pro Linux (Walnut Creek / Morse)	3,800
Standards, 2 CD Set (InfoMagic)	3,800

SOFTWARE
STATION
SOFTWARE & BOOKS
FOR PROFESSIONALS

FAX STATION (Decemberben induló Fax-info rendszerünk): 165-4475
1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704

MULTIMÉDIA

MÉLYVÍZ

Multimédia

A VIDEO CSODÁLTOS VARÁZSA UTÁN VÁNDOROLJUNK ÁT A 3 DIMENZIÓS ANIMÁCIÓ ÉS GRAFIKA VI-LÁGÁBA, Ahol kezdeti video-boom után a gyártók most a komolyabb felhasználók felé is fordultak, és „zsákszámra” ontják magukból a 3D grafikus funkciókkal felruházott kártyákat. Ezekkel a kérdésekkel foglalkozunk most mi is, egy kicsit részletesebben.

készlete (API-ja), amit egy driveren keresztül lehet elérni. Ha a kártya még egy szabvány 3D standard API-t (pl. OpenGL) is támogat, akkor a drivernek nem sok dolga van, és az összekapcsolás is ideális. Ha nem, akkor a drivernek le kell fordítania a 3D standard API függvénykészletét a kártya egyszerűbb API-jára, ami egy kicsit lassabb működést eredményez, azonban mindenképpen olcsóbb kártyát, és flexibilis operációs rendszer választást, mivel csak a driver kell átírni. Lessük meg először, hogy milyen alapfunkciók laknak a mostanság kapható 3D kártyákban. Illetve ne is a kártyákat vizsgáljuk meg, hanem a 3D chipeket, mert az a kártya lelke, másrészt pedig a kártya ezen kívül csupán a frame buffert (VRAM, WRAM vagy DRAM), a Z-buffert, a RAMDAC-ot, a busz interface-t (glue logic) és egy video csatlakozót tartalmaz, melyekről már korábbi adásainkban szolt a rege.

követhessük, egy Z-buffernek (mélység puffer) nevezett memóriát használunk, ami tartalmazza minden, a képernyőn éppen látható pont z koordinátáját, azaz mélységét. A Z-buffer felbontása általában 16 bit, azaz csupán 65535 mélységszintet tud megkülönböztetni, ami azért nem oly' sok, de egy ügyes rear és back pane technikával (a renderelni kívánt térrész nézőpont szempontjából való elő- és hátlapjának definiálása) ez is kielégítő. Szóval a megjelenítendő primitív z koordinátáját (de melyiket?) összehasonlítjuk a Z-buffer, a megjelenítés helyén tárolt z értékével, és csak akkor jelenítjük meg, ha a az nagyobb ennél.

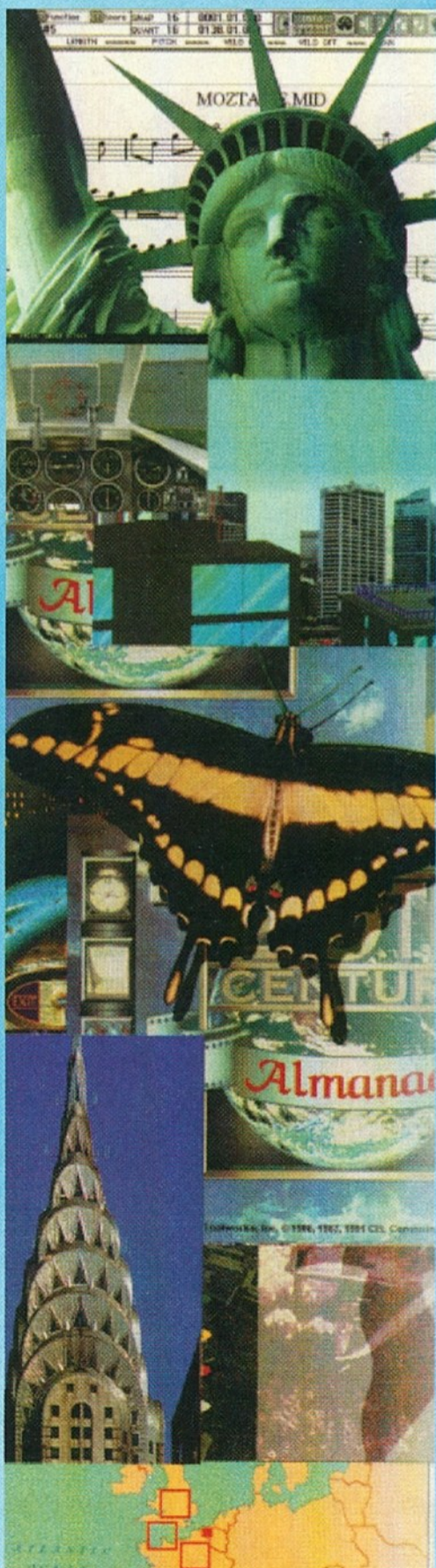
A 3D chipek fontos tulajdonsága az árnyékolás. A szegényember ray-tracingje a Gouraud shading, a chipek szinte kizárólag ezt a technikát alkalmazzák. A primitívek színe a három csúcspont színének átlaga lesz. „Megfejelhetjük” ezt még a textúra mappeléssel is, ami egy tetszőleges bitmapet húz rá egy térbeli felületre. Minden háromszög három csúcspontja egy háromszögletű területet jelöl ki a 2D textúra bitmapen (texture element, texel). Először tehát ezeket kell megtalálni. Aztán a terület három koordinátáján talált színérték átkerül az objektumra, a háromszög belsejét pedig interpolációval számítjuk ki. Ezt inverz módon elegáns megoldani, azaz, az objektum primitívjének az adott pontjához visszakeressük a textúrapontot, és azt jelenítjük meg. A texture mapping és a Gouraud shading együttes alkalmazása már igen kellemes eredményt szolgáltat. Végezetül, ha sok memóriánk van, akkor a kettős puffer (double buffer) technikát alkalmazhatjuk gördülékeny, filmszerű animációk előállításához, ami azt jelenti, hogy amíg az egyik memóriaterületen számolás folyik, addig a másik kerül a képernyőre és fordítva.

És hogy néz ki mindez a valóságban? A PC-nek azért sok dolga marad még, mivel ha forgatjuk, tolo-

A legmerészebbek már a video és a 3D támogatást is egyazon kártyára teszik, így egy ilyen univerzális kártyával többféle szenvedélynek is hódolhatunk. Azért írtam az imént komolyabb felhasználókról, mert míg a video inkább szórakoztatásra való, addig a 3D animáció nélkülözhetetlen kellék a szimulációk, vizualizációs rendszerek világában. Hogy mást ne említsek, egy térinformatikai rendszer (GIS) PC-re való telepítése eddig szóba se jöhetett, mivel gigabyte-os állományok manipulációja és renderingje (hú, de szép ősmagyar szó!) nagy kapacitást igényel. Manapság azonban ez már PC-ken is megoldható, még hozzá kisebb anyagi ráfordítással. Csupán egy megfelelően robusztus operációs rendszert kell választanunk, amelyre létezik valamilyen 3D szabvány (pl. OpenGL Linuxra, SCO Unixra, WinNT-re stb.).

A kártyáknak két típusát különböztetjük meg. A drágábbik kategóriában általános célú RISC, vagy DSP proci csücsül (esetleg több), az olcsóbbakban pedig egy korlátozott képességű 3D célprocesszor. Kezdetben a drágábbik kategória volt jelen, ezért nem létezett az úgynevezett „cost effective solution”. Manapság azonban inkább az utóbbi terjedt el, ennek köszönhetően már 400\$-ért pl. egy Matrox Millennium boldog tulajdonosai lehetünk. A mostani „adásban” ezt a széles körben elterjedő, olcsóbbik kategóriát mutatjuk be.

A 3D rendszer kétféle módon kapcsolódhat az operációs rendszerhez. A kártyának van egy függvény-



Vegyük elsőnek a 3D modellezést. Egy objektum általában egyszerű poligonok sokaságából áll össze. A poligonok gyakran háromszögek, ritkábban négyszögek, de lehetnek görbékkel (spline, Bezier) határolt alakzatok is. Minél több primitívből áll az objektum, annál élethűbb, de annál komolyabb számítási kapacitást is igényel a rendering. A 3D chipek koordináta regisztere tartalmazza a háromszög primitívek mindhárom pontjának x,y és z koordinátáját. Ahhoz, hogy a takarási viszonyokat is nyomon

3D chip gyártó	rendering (Z buf): - Gouraud árny. - textúrával - Pixel, Texel, poly/sec	memóriák	további funkciók
NV1 és STG2000 SGS-Thompson	- (nincs adat) - 480 kpolyg. (spec) 75 Mpel/s, 30 Mtel/s	4 MB VRAM 4 MB DRAM	VGA, 2D GUI, video gyorsítás, nincs Z buf.
YGV612 Yamaha	- 300 kpoly/s (50 pel/p) - 150 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat)	4 MB DRAM	2D GUI gyorsítás
MGA-2064W Matrox	- 190 kpoly/s (50 pel/s) - 23 kpoly/s (50 pel/s) - 38 Mpel/s	8MB WRAM	VGA, 2D GUI gyorsítás
GLINT 300TX Creative Labs Chip	-8 Mtel/s - (nincs adat)	VRAM ?	2D GUI gyorsítás
3Dlabs Virge S3	- (nincs adat) - (nincs adat) - (nincs adat)	?	VGA, 2D GUI, video gyorsítás, RAMDAC
T3D2000 Trident	- 200 kpoly/s (100 pel/s) - 200 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat)	16 MB DRAM VRAM, DRAM Z buf, DRAM Z buf.	VGA, 2D GUI gyorsítás, video gyors.
SHARC SGA3000 Spea V7, Siemens	- 1000 kpoly/s (50 pel/s) - (nincs adat) - 50 Mpel/s	2D grafikus kártya DRAM-ja	csak 3D renderer
R3D/100 Lockhead Martin	- (nincs adat) - 750 kpoly/s (25 pel/s) - 93 Mpel/s, 33 Mtel/s	10 MB frame b 5 MB Z buf. 8 MB texture Z	csak 3D grafika, 100 MFLOP geometria engine

gatjuk objektumainkat, sőt ha a fényforrások erősségét, számát, modelljét vagy távolságát módosítjuk, a CPU-nak újra kell számolnia a modellt. Még a Gouraud shading alapját képező diffúz reflexiók modell eredményét is a PC-nek kell a 3D chip rendelkezésére állítani. Animáció esetén ráadásul elég sűrűn. Ez a modell minden alapszínét úgy módosítja, hogy ahol a fény merőlegesen esik rá, ott a legfényesebb, ahol párhuzamosan, ott a legsötétebb. Hogy mi a legsötétebb és mi a legvilágosabb, azt a CPU-n futó szoftver dönti el. Ezekkel az RGB koordinátákkal már elboldogul a 3D chip Gouraud shaderje. A legtöbb esetben a CPU az, ami miatt a rendszer nem tudja kiaknázni a 3D chip teljes sebességét.

A táblázatban a gyengébb és az erősebb képességű chippek is megtalálhatók, amit a számadatokból könnyedén megállapíthatunk. Az NV1-es chip (aminek a DRAM-os párja az STG 2000) speciális shading technikával dolgozik: görbült felületekre is tud textúrát illeszteni. A felületet még úgy is meg lehet adni, hogy néhány általunk megadott ponton keresztülmenjen. Görbe felületek megadása így igen egyszerűvé válik. A video gyorsítás miatt egy videoclip gömbre való feszítése nem különösebb probléma.

A Yamaha chip egy klasszikus darab, ami a frame buffert Z, illetve textúrabuffernek is tudja használni, így külön memória illesztése nem szükséges. Video gyorsítást nem tartalmaz, de a beépített mikrokontrollere egy játék interfészt valósít meg.

A Trident és a Matrox chip az utóbbi által kifejlesztett WRAM megoldást kínálja. A fentiekől mind árban, mind teljesítményben elüt a Spea V7 és a Siemens chipje, illetve a Lockheed Martin terméke. Ezek csak 3D grafikát támogatnak, így egy szokványos 2D grafikus kártya mellett igen jól érzik magukat. A geometria engine a CPU-t tehermentesíti, mert koordináta-transzformációkat, és megvilágítást is képes számolni. Az LM chipje még különböző felbontású textúrákat is kezel, amit a távolság függvényében váltogatni tud. Ezek a chippek már a híres Silicon Graphics gépek konkurenciáivá is válhatnak, feltéve, hogy maga az alapgép elég gyors buszrendszerrel és CPU-val rendelkezik. Példaképpen tekintsünk egy 100 MHz-es Pentium gépet PCI busszal, ami becslések szerint 100000 poligont tud transzformálni másodpercenként. 20% PCI busztranszfer, 30% zene és Wincsimunka meg egyebek mellett marad 50%, ami ugye 50000 poligon/s. Ez 25 fps esetén 2000 poligon frame-enként, ami 5 objektum, 400 darab háromszöggel. Játékokhoz ez elég, de másra?

Dr.Doktor
(is.twi.tudelft.nl)

CD-ROM újdonság!

Ha még nincs
ötleted Karácsonyra...

Music Vision Part I.

- Több mint 1200 Wave, 200 Midi, 300 Voc file
- Több mint 40 MB szinti-minta, Mod,Snd,Wrk és egyebek.
- Több száz használható zenei shareware program
- A legújabb driverek a forgalomban lévő hangkártyákhoz
- Tippek, trükkök, segédletek, magyar nyelven is!
- valamint az alábbi zenei szoftverek teljes működő demoi:

Band-In-a-Box, Cadenza, Midi Connects, Cubase család, Cakewalk programcsalád, Do-Re-Mix, Encore, Finale, SoundForge, Jazz-Guitarist, Midi MaxPak, Midi Quest, Midiscan, Musicator, Musicware Piano, MusicStation, Master Tracks Pro, MusicTime, Pianist, Procyon, Powerchords, Samplitude Pro, Software Audio Workshop, Presto, Turtle Beach Wave, WinJammer Pro, és még sokan mások....

Az év zenei CD-ROM-ja.

Ne hagyd ki!

Ára 1990 Ft +ÁFA

VISION-X Kft.

1118 Bp. Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

5% kedvezmény a PC-X olvasóinak!

ESCOM

COMPUTER KFT.

Budapest 1. 210-1145
Budapest 2. 201-8219
Budapest 3. 133-6199
Kecskemét 76/329-803
Szeged 62/318-986
Székesfehérvár 22/319-337
Miskolc 46/355-217
Pécs tel: 72/333-037,
fax: 72/322-744
Győr 96/313-404
Debrecen 52/347-745

Áraink áfa nélkül értendők!



KRESZ

Magyar nyelvű oktatóprogram Windows környezetben

Az első magyar nyelvű KRESZ oktató- és vizsgáztató program közel 1500 fotókkal és rajzokkal illusztrált tesztkérdést tartalmaz az A és B járművezetői kategóriákban. A program gyakorlás, teszt és vizsga üzemmódban működhet, valamint lehetséges feladatlapok összeállítása is.

3.999,-

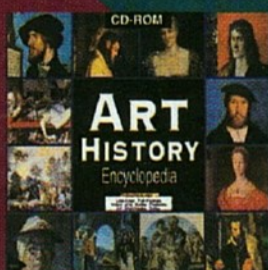


The Best of MVP

Angol nyelvű játékprogramgyűjtemény DOS környezetben

A lemez 10 válogatott játékprogramot tartalmaz az amerikai MVP Software cégtől. A teljes változatban jelen lévő játékok között találunk póker és bridzs programot, logikai és ügyességi játékokat is.

799,-



Art History

Angol nyelvű enciklopédia Windows környezetben

Képekkel gazdagon illusztrált, 800 festő adatait tartalmazó enciklopédia, amely a XIV.-től a XVIII. századig követi nyomon a gótika, a reneszánsz, a barokk, a klasszicizmus és a neoklasszicizmus korszakait.

799,-



KESZOFT Shareware 3

Magyar vagy angol nyelvű programgyűjtemény

DOS vagy Windows környezetben

A shareware programgyűjtemény legújabb része ezúttal is 1000 shareware-programot tartalmaz. A legkülönbözőbb tématerületekről válogatott DOS és Windows programok közötti eligazodást kétféle magyar nyelvű katalógusprogram segíti. A lemezen internet-melléklet is található.

1.999,-

57

GRAVIS



**Gravis
Ultrasound ACE**
14 500 Ft+ÁFA

**Gravis
Ultrasound
OEM**
14 900 Ft+ÁFA

**Gravis
Ultrasound MAX**
23 500 Ft+ÁFA

**Gravis
Analog Pro
Joy**
5 900 Ft+ÁFA

**Gravis
Firebird Joy**
10 900 Ft+ÁFA

CD ÍRÁS
ANYAGKÖLTSÉGGEL
2400 Ft+ÁFA



PIXEL MULTIMÉDIA KFT.
1088 BP. RAKÓCZI ÚT 18.
TEL.: 266-6059, 118-1595

A CD-ROM FORRÁSA



CONTROLISOFT

CD-ROM VÁSÁR

KLUBTAGSÁGI!
A kereslet függvényében
változó készlet.
SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!

2szeres seb. CD meghajtó: 7.600,- Ft
Hangkártya: SB16 11.600,- Ft
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

ÉS MÉG SOK EGYÉB
MEGLÉPETÉS ÁRAKON...

A legjobb árakért hívjon most!
CONTROLISOFT
1013 Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 19-21.
Tel.: 215-0160, 06(20)421599, fax: 215-7392

MIXIM

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.
Tel/Fax: 210-2800
Üzlet és szervíz: 1092 Budapest,
Erkel u. 13/a. Tel: 217-8762, 217-9347,
218-5144, Fax: 218-5099
Nyitvatartás: hétfő-péntek 9-18 óra

**Közel 2.000-féle CD-programból választhat
üzletünkben. Karácsonyi ajánlatunk:**

R&M COMPUTER gépkonfigurációk (az ár monitort nem tartalmaz)	
486 SX-40/4MB RAM/540MB HDD ISA	70.582,- Ft
486 DX2-66/4 MB RAM/540 MB HDD VESA	84.062,- Ft
486 DX4-100/4MB RAM/540MB HDD PCI	92.892,- Ft
486 DX4-120/4MB RAM/540MB HDD PCI	94.900,- Ft
Pentium 75/8MB RAM/1GB HDD PCI	152.192,- Ft
Pentium 90/8MB RAM/1 GB HDD PCI	162.192,- Ft

3 év garancia (1 év teljeskörű, 2 év munkadíjmentes javítás)

CD drive-ok:

Sony 55 2xIDE	9.990,- Ft
Creative 2xIDE	10.990,- Ft
Acer 5xIDE	23.900,- Ft
Toshiba 4xSCSI	33.900,- Ft

Hangkártyák:

Acer SP301 16bit	6.990,- Ft
Acer SP300 16bit	7.490,- Ft
Acer DCS509 Wavetable	12.880,- Ft

Monitorok:

14" mono SVGA	12.900,- Ft
14" color SVGA	31.900,- Ft
14" color SVGA (Daewoo)	34.400,- Ft
14" color SVGA NI LR	34.900,- Ft

Áraink az általános forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!










A LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

EDDIG TÖBB, MINT 30 CÉG BÍZTA RÁNK INFORMÁCIÓS RENDSZERÉT. A PROBLÉMÁKRA A LEGKÜLÖNBÖZŐBB MEGOLDÁSOK SZÜLETTEK, DE EGY KÖZÖS VONÁS MINDIG MEGMARADT: TÖREKVÉS A MINŐSÉGI TERMÉKEK ALKALMAZÁSÁRA. RENDSZERPROGRAMOK, ALKALMAZÁSOK ÉS HÁLÓZATI HARDVEREK SZÉLES VÁLASZTÉKÁT KÍNÁLJUK VISZONTELADÓINKNAK, VALAMINT KOMPLETT RENDSZEREK KIDOLGOZÁSÁT IS VÁLLALJUK. MAGAS SZINTŰ TECHNIKAI TÁMOGATÁST BIZTOSÍTUNK MINDEN VÁSÁRLÓNKNAK.

HÁLÓZATI ELEMÉK

CISCO,
NETWORTH, SONY,
XIRCOM,
CASTELLE,
MICRODYNE,
RACAL

VALUE

ADDED

DISZTRIBÚCIÓ

RENDSZERPROGRAMOK, ALKALMAZÁSOK

NOVELL, MICROSOFT,
LOTUS, SYMANTEC,
COREL, INFORMIX,
FTP, PARCPLACE,
CHEYENNE, GUPTA,
NETWORK MANAGERS

VÁRJUK VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT.



WALTON NETWORKING KFT.

1077 Budapest, Almássy tér 2. Tel.: 267-9010, 267-9006, 267-9007 Fax: 269-9011

Postacím: 1245 Budapest, Pf.: 1158

WALTON SZEGEDI IRODA

6723 Szeged, Sándor u. 1. Tel./Fax: (62) 490-424